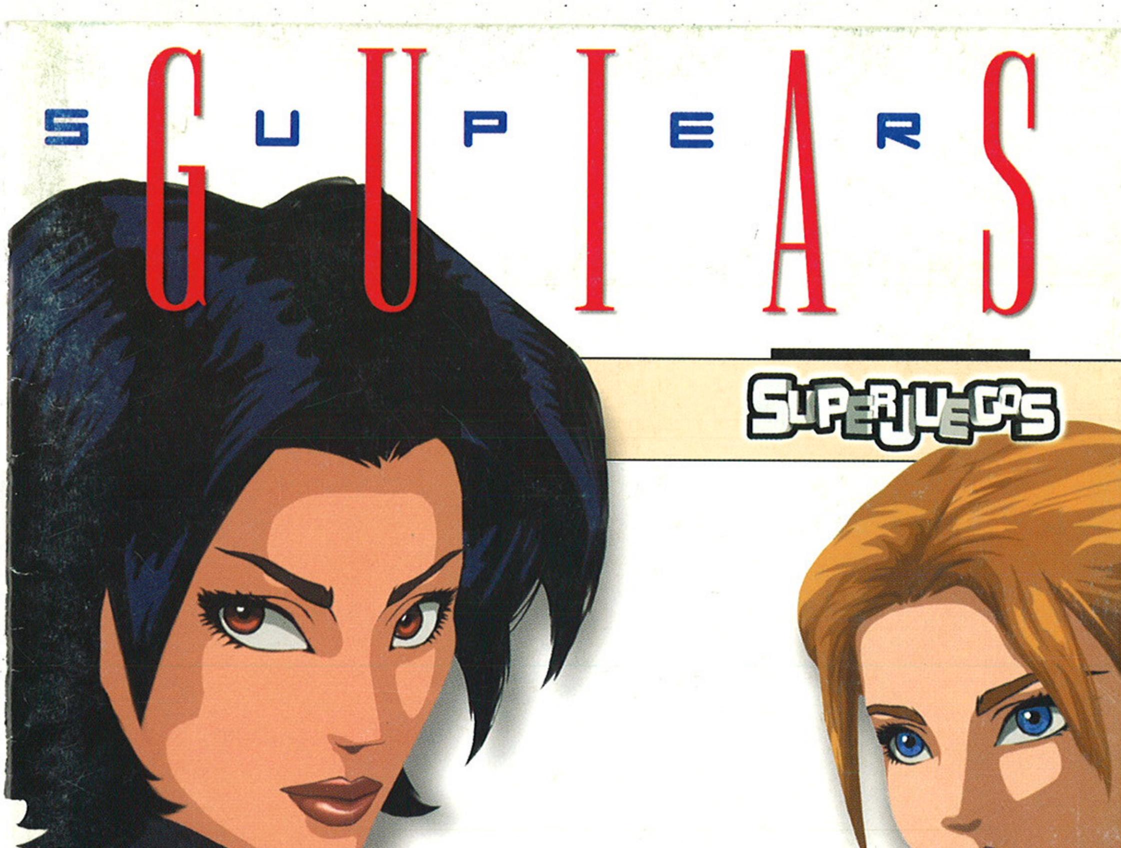
SUPER GUIAS



FEAR EFFECT 2

Guía completa y solución a todos los puzzles de la aventura más excitante de PlayStation

THE LEGEND OF DRAGOON

Crónicas de un RPG legendario

(1ª PARTE)

Viajes a mundos paralelos, desafíos encarnizados y una sensualidad desmesurada es lo que encontraremos en los 4 CDs de Fear Effect 2. En esta guía os explicamos todos los puzzles que aparecen en el juego y algunos consejillos de cómo acabar con los final bosses para que podáis llegar al final sin problemas. Y como siempre os hemos dicho, disfrutad de Fear Effect 2 y sólo consultad esta guía cuando estéis realmente atascados. ■ por Ana Márquez Salas

FEAR EFFECT 2



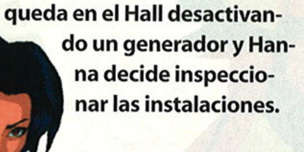




CD 1 [PRIMERA PARTE]

ACUEDUCTO

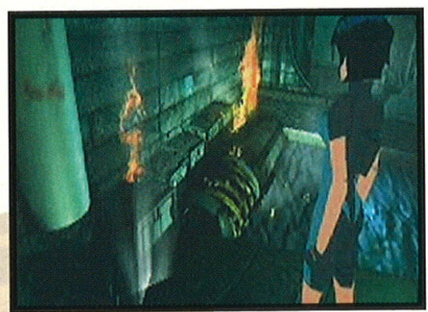
En el Hall Principal del acueducto hay tres puertas, una sellada y dos abiertas (la de la derecha da a una sala inundada de agua). Rain se queda en el Hall desactivando un generador y Hanna decide inspeccionar las instalaciones.



HANNA

Abre la puerta que está a tu izquierda y avanza hasta llegar a la tercera planta. Cuando bajes por la última rampa ten cuidado, porque te están esperando dos Fixer (máquinas anti-persona). Para acabar con estos androides lo mejor es utilizar el Rifle de Asalto. Cuando hayan desaparecido verás a tu izquierda una puerta cerrada y a su lado un callejón sin salida. Adéntrate por el callejón y encontrarás en el suelo una barra de hierro. Cógela y dirígete hacia la segunda planta.
En la segunda planta entra por la puerta que encuentras a tu derecha. Verás que en el suelo hay una reja que contiene una tarjeta. Utiliza la barra de hierro para levantarla y podrás coger una tarjeta amarilla que te servirá para abrir alguna que otra puerta.
Cuando salgas de esta habitación continúa tu trayectoria hacia la tercera planta y abre la puerta se-

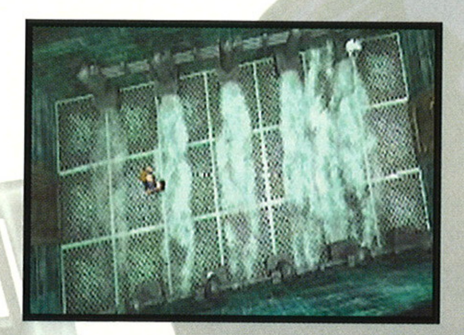


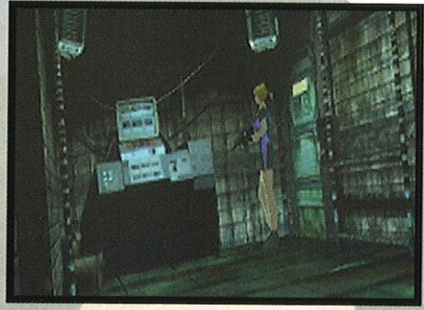


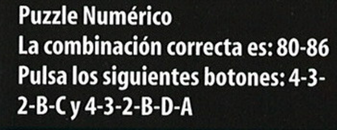
llada con la tarjeta amarilla. Cuando entres verás unas escaleras por las que tendrás que bajar. Una vez abajo encontrarás a tu derecha un generador (no funciona), actívalo y al instante Hanna se comunicará con Rain por radio. Rain te pide que acudas junto a ella, así que sal de aquí y ve al Hall Principal. Regresa al generador de la segunda planta y vuelve a conectarlo. Cuando bajes la palanca se producirá una explosión y Hanna quedará atrapada. Ahora es el turno de Rain

RAIN

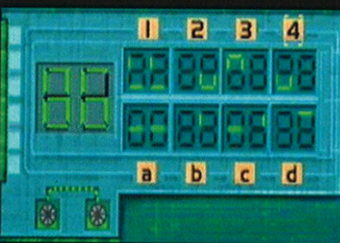
Rain empieza en una sala bastante peligrosa. De las paredes salen chorros de humo y si Rain los roza se quemará y, por tanto, morirá. Ten cuidado, avanza cuando el humo cese. Antes de abandonar la sala selecciona el rifle de asalto ya que al salir te encontrarás rodeada por dos Fixer. Dispara primero al de tu izquierda, colócate en esa esquina y desde ahí ataca al otro. Continúa avanzando por el pasillo de la derecha hasta que tropieces con unas escaleras. Esta instancia te conducirá hasta el Laboratorio donde hay muy poca visibilidad. Dirígete hacia la puerta de la derecha. Tras la puerta hay un largo pasillo con otra puerta al final. Entra por esa puerta y hallarás una gran máquina. Inserta el *flash disc* que tienes en tu inventario y si averiguas la combinación de números binarios activarás varios ordenadores del acueducto para poder progresar en la historia. Pero si no lo consigues la sala se impregnará de gas y Rain morirá asfixiada. Tienes 3 minutos para descubrir la combinación y sólo puedes pulsar 6 botones. Si pulsas los seis botones y aún no has dado con los números correctos tendrás que empezar de nuevo. Sin embargo, el reloj seguirá restando los minutos que te quedan hasta que des con la solución.





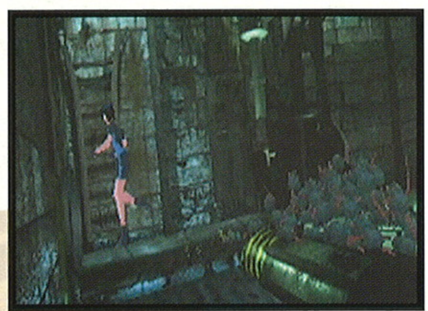


Puzzle Numérico
La combinación correcta es: 80-86
Pulsa los siguientes botones: 4-3-2-B-C y 4-3-2-B-D-A



Cuando tengas el código numérico busca los ordenadores que se han activado. Para ello, vuelve al laboratorio, cruza la sala y a tu izquierda encontrarás otra puerta. Tras ella hay dos puertas más. Entra por la primera que encuentres pues, en esa sala se hallan dos ordenadores con un sistema de seguridad. Uno aún no funciona y el otro lo has conectado al averiguar el código numérico. Cuando observes la pantalla del ordenador te darás cuenta de que en la esquina derecha aparece una combinación de número y letras, (cada letra corresponde a un número) y más abajo aparecen inscritas varias letras. Teclea los botones numéricos según el orden de las letras que aparecen a su lado. Primero tendrás que hacer el del dispositivo rojo, luego el del amarillo y finalmente el del rojo. De este modo, activarás el ordenador del sistema de seguridad de la izquierda. Cuando lo hayas hecho correctamente ve al otro ordenador para desactivar el dispositivo de seguridad. Este *puzzle* es sencillo, simplemente resta la cifra del botón de arriba con el de abajo y el resultado colócalo en el botón del medio y así, sucesivamente. Finalmente pulsa OK y contemplarás en la pantalla cómo se evapora el agua de la sala que estaba inundada. Así Hanna podrá avanzar.



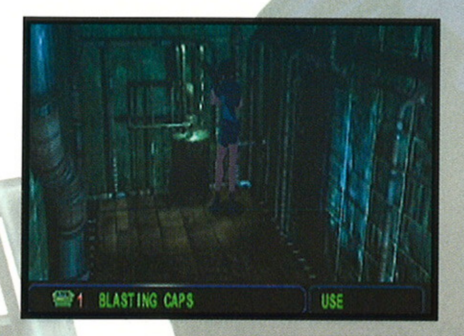


Puzzle Matemático
Coloca estos números en el siguiente orden: 2/5/10/13/-1



HANNA

Después de la explosión, Hanna quedará atrapada en ese lugar, por lo que tendrás que avanzar por esta lúgubre instancia. Avanza por el pequeño puente para introducirte en el callejón, verás que no tiene salida y que en el suelo hay una cinta de vídeo. Cuando te acerques a recogerla el muro se caerá y aparecerán multitud de ratas. No puedes utilizar ningún arma para defenderte, son demasiadas. Lo único que puedes hacer es salir corriendo. Así que, con cuidado acércate a la cinta de vídeo y en el momento que el muro se venga abajo, pulsa L1 (para que Hanna de un giro de 180º) y sal corriendo. Cuando abandones el callejón, cruza el puente y sitúate junto a las escaleras. Las ratas se meterán dentro de un agujero que hay cerca y te dejarán el paso libre. Vuelve al callejón, recoge la cinta de vídeo y continúa avanzando. Cuando llegues a la mitad del pasillo verás que a la derecha de Hanna hay una puerta. Acércate a la puerta y ábrela, al otro lado te espera un Fixer estropeado con una llave inglesa a su lado, recógela (más adelante la necesitarás). Sal de allí y sigue por el pasillo hasta que encuentres dos caminos. En el de la izquierda encontrarás un circuito de gas con dos conectores, (uno azul y otro amarillo) cada uno tiene cinco tuberías y no todas tienen corriente. Toma nota del número de tuberías





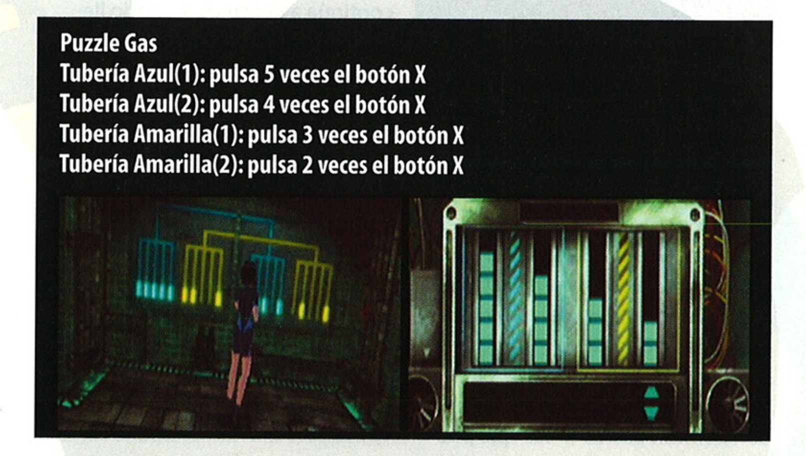
que funcionan en cada color y acude al otro camino. Allí verás varias máquinas y una de ellas es la que desconecta el circuito. Si haces correctamente lo que os vamos a explicar a continuación el gas mortal desaparecerá y podrás continuar avanzando por el pasillo sin peligro. Fíjate en el escenario, parerece que por allí ha pasado un carnicero, cuidado en no equivocarte.

Cuando salgas de este pasillo, Hanna encontrará a un técnico del acueducto que te entregará un trozo de espejo y una llave verde. Hanna se comunica con Rain a través de la radio para informarla de todo lo que ha sucedido.

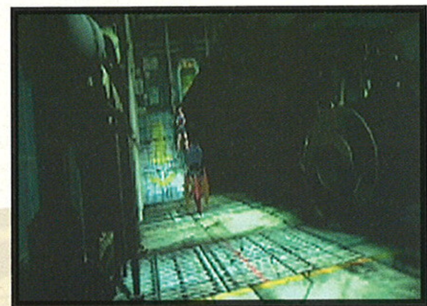
RAIN

Abandona la sala de ordenadores y regresa al laboratorio. Un enemigo

Puzzle Gas
Tubería Azul(1): pulsa 5 veces el botón X
Tubería Azul(2): pulsa 4 veces el botón X
Tubería Amarilla(1): pulsa 3 veces el botón X
Tubería Amarilla(2): pulsa 2 veces el botón X







(que será el enemigo final de esta primera parte) te dará un golpe en la cabeza. Rain queda inconsciente en el suelo y el enemigo se la lleva a otro lugar.

HANNA

Hanna se encuentra en la sala donde el técnico le entregó varios objetos. Sube por las escaleras y accederás a una sala donde tendrás que buscar un *Machine Cog*. Una vez que lo hayas encontrado, sal de allí usando la llave verde. Ahora Hanna se encuentra en la segunda planta del acueducto. Dirígete al Hall Principal y entra por la puerta que tienes enfrente (entrarás en la sala que antes estaba inundada). Al bajar por las escaleras, dispara al Fixer que está descendiendo por la rampa (desde allí no te podrá atacar). Después avanza por el puente metálico, recoge el tornillo *Fixer Head Key* que hay junto al Fixer estropeado y abandona la sala. Ve al laboratorio, entra por la primera puerta que está a tu izquierda y avanza hasta la siguiente, al entrar te atacará un Fixer. Acaba con el Fixer y te entregará una cinta de vídeo. Después inserta las dos cintas de vídeo en los monitores que tienes justamente enfrente:

1) La primera cinta es un documental sobre el funcionamiento de los Fixer y para qué fueron creados.

2) La segunda cinta te proporciona el número secreto que abre la puerta del acueducto: 92572

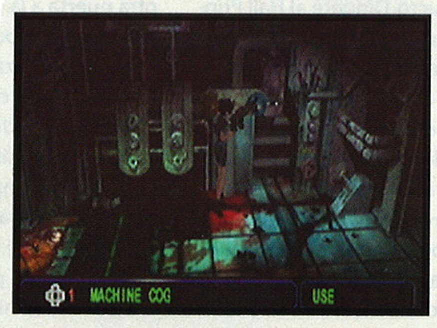
Cruza el laboratorio y encontrarás otra puerta a la izquierda. En su interior hay dos puertas más. Ve a la segunda y utiliza el código secreto. Cuando entres en la sala comprobarás que hay dos caminos, una rampa y un pasillo. Primero debes bajar por la rampa y quedarte a medio camino para contemplar el grupo de Fixer que te esperan. Hanna trazará un plan para poder progresar por ese camino, ya que si avan-



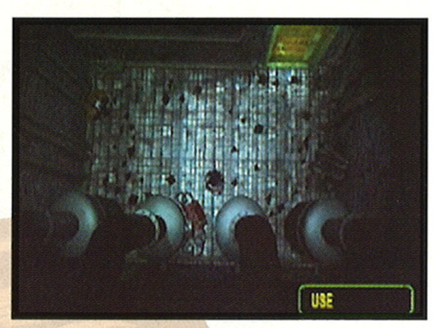


zas entre los Fixer ella morirá y tendrás que empezar la partida desde donde salvaste la última vez. El plan que ha pensado Hanna es buscar una zona donde colocar un explosivo para distraer a las máquinas antipersona. Por tanto, sube la rampa y coge el camino del pasillo hasta llegar al final. Allí se halla una bombona donde debes colocar la bomba que tienes en tu inventario de armas. Tras la explosión los Fixer acudirán a ese lugar. Rápidamente escóndete en el callejón sin salida que tienes a tu derecha. Los robots no se darán cuenta de tu presencia y pasarán de largo. Cuando hayan pasado, sal de allí lo más rápido que puedas y vuelve a la rampa. Cuando bajes por la rampa ten cuidado, se han quedado dos Fixer, dispárales desde la rampa y sigue avanzando hasta llegar a una habitación. En la habitación hay una mesa donde encontrarás un Chip de Fixer. Guárdatelo en tu inventario y sal de aquí. Ahora entra por la puerta de la izquierda, avanza por el pasillo hasta encontrar un Fixer estropeado. Acércate a él y selecciona de tu in-







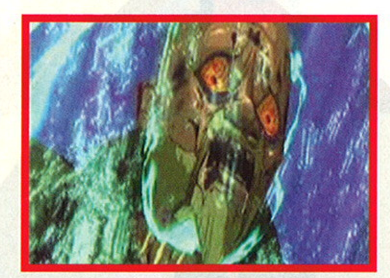


ventario la llave inglesa para arreglarlo. Después, tendrás que colocar correctamente las piezas de Fixer que has ido encontrando: un chip, corriente y un pistón. Pero aún te falta la batería que tendrás que quitar a otro Fixer. Regresa al Laboratorio y busca una máquina que le falta una tuerca. Si seleccionas de tu inventario el *machine dog* harás funcionar la máquina y aparecerán nuevos Fixer por el Acueducto. El robot que posee la batería que necesitas se halla en el Hall Principal. Una vez que tengas la batería colócasela al Fixer para que funcione y te abra la puerta que está sellada. Pasa a la sala contigua y baja por las escaleras. Verás a Rain en ropa interior atada de pies y manos. Ve a liberarla y el monstruo que secuestró a Rain aparecerá.

ENEMIGO FINAL

Este monstruo es eléctrico e inmune a las armas de fuego. Fíjate que junto a Rain hay una cascada de agua, intenta guiar al monstruo hasta allí disparándole. En el momento que roce el agua, el enemigo padecerá cortocircuitos consiguiendo que su barra de vida vaya agotándose.

Una vez hayas acabado con el enemigo final libera a Rain y se activarán dos bombas. Tienes dos minutos para desactivarlas y encontrar las dos salas donde se hallan. Ve al pasillo donde arreglaste el Fixer y verás dos puertas. En su interior encontrarás los explosivos. Cuando lo







desconecte regresa junto a Rain. El *final boss* aparecerá de nuevo para activar otra bomba. Cuando se produzca la explosión jugarás como Hanna. Corre lo más rápido posible para evitar que la bola de fuego te alcance y reunirte con Rain para salir del acueducto.



CD 2 [PRIMERA PARTE]

EDIFICIO WING CHUNE

Si has conseguido salir sano y salvo del acueducto Hanna y Rain podrán acceder al edificio de Wing Chune donde se celebra la noche de Fin de Año. Hanna se infiltrará en la fiesta, mientras que Rain se quedará en la azotea del edificio para desactivar los sistemas de seguridad.





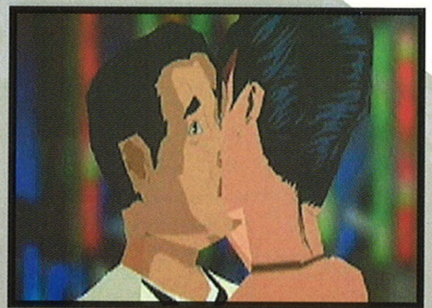
RAIN EN LA AZOTEA

En la sala donde empiezas la partida no encontrarás nada que te sirva de ayuda. Sal del lugar provista de un buen arma, el rifle de asalto o las dos Uzis. Ten cuidado y cúbrete las espaldas ya que los guardias de seguridad pueden rodearte y acabar con Rain. Cuando bajes por una rampa verás que al lado de ella hay otra rampa por donde tendrás que avanzar hasta encontrar una puerta que conduce a un laberinto. Dentro del laberinto hay dos puertas y una manivela. Mueve la manivela y la cascada del jardín de la azotea dejará de funcionar (más tarde tendrás que ir a este lugar). Después, ve a una de las puertas que se abren automáticamente al acercarte a ellas. Verás que detrás de las banderas hay otro patio, sólo puedes acceder a él colgado de las banderas. Para ello tendrás que disparar la base de la tela, pero aún no puedes hacerlo ya que hay guardias de seguridad que te matarán en el momento que oigan un disparo. Por tanto, busca un sitio desde donde puedas dispararles sin que ellos te alcancen. Este sitio es la otra puerta automática. Cuando hayas dado con ella, verás que tras ella hay varios guardias de seguridad, selecciona de tu inventario el *Sniper Scope* y dispárales. Ahora tienes vía libre para disparar la base de las banderas y acceder al otro patio colgada de ellas como si de Tarzán se tratase. Inspecciona la zona y encontrarás una especie de maletín. Recógelo y Hanna se comunicará contigo por radio.

HANNA EN LA FIESTA

Hanna se haya en el Hall del edificio de Wing Chune. En este lugar no se te ocurra sacar ningún arma, los guardias de seguridad te echarán del edificio. Por otra parte, Hanna lleva un gran arsenal de armamento en su estrecho vestido por lo que





los detectores de metal que llevan los de seguridad te podrán detener y registrarte. Así que mantente lo más lejos de ellos y sortéalos como puedas. En el inmueble hay tres plantas; en la primera no hay nada que te sirva de ayuda salvo los ascensores que te conducirán a la segunda planta. En la segunda planta está una barra de bar, el servicio de mujeres (donde puedes salvar partidas), el de caballeros y un ascensor. En la tercera planta hay un palco donde se celebra una fiesta VIP. Tu misión en este caso es acceder a esta fiesta. Para ello, ve a la segunda planta y dirígete hacia la barra del bar. Allí un hombre querrá ligar con Hanna ofreciéndole una copa, ella le dará una mala contestación y no aceptará la copa. Lo siento Hanna, pero tendrás que volver a hablar con él y aceptar esa copa ya que la necesitarás para la fiesta VIP. Además el chico no es tan grosero ya que te regalará un brazalete de plata. Con la copa y el brazalete de plata en tu inventario accede a la tercera planta y junto a la sala de baile (donde están bailando «la macarena») otro hombre se acercará y te ofrecerá el brazalete de oro para que los guardias de seguridad te dejen pasar para saludar al Doctor Shao Chiu. Una vez dentro de la fiesta ve hacia la izquierda hasta llegar al doctor. Selecciona de tu inventario la copa y el doctor estará encantado de brindar contigo. Hanna le felicitará el año con un gran beso y, de paso le arrancará varios pelos. Cuando Hanna haya conseguido su propósito se comunicará con su compañera de reparto para que continúe su misión.

RAIN EN LA AZOTEA

Rain continúa en la azotea donde encontró el maletín. Allí hay dos dispositivos, uno de ellos aún no lo puede activar ya que necesita una tarjeta y el otro sirve para bajar una





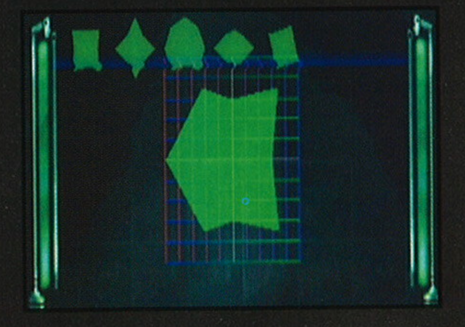
trampilla. Haz que se active la trampilla y podrás volver al laberinto. Cuando salgas del laberinto dirígete hacia la zona de la cascada, verás que ya no está y en su lugar hay unas escaleras que conducen a una puerta. Al otro lado de la puerta hay guardias, acaba con todos ellos y podrás entrar por la siguiente puerta. Tras ella hay un pasadizo que te guía a las salas de sistemas de seguridad. Para desactivar los sistemas de seguridad tendrás que resolver una serie de *puzzles* donde tu intuición es muy importante:

1. PUZZLE GEOMÉTRICO

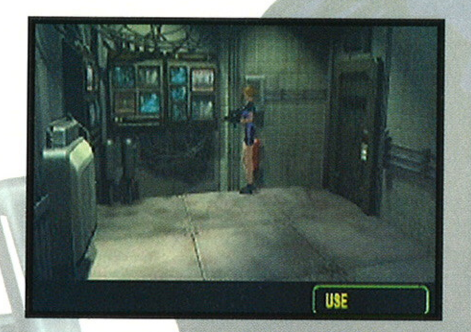
Es la primera máquina que encontrarás nada más entrar en la habitación. Desde este ordenador abrirás la puerta de seguridad de la otra sala. Para poder manipularlo tendrás que insertar el disco *flash disc* (que tienes en el inventario desde el principio del juego). Tu objetivo en este *puzzle* es reproducir la figura que te van indicando. Son seis formas en total y con un poco de paciencia conseguirás la copia exacta. Pero si sigues las indicaciones que te ofrecemos a continuación no tendrás ningún problema.

Primera Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA
Segunda Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO
Tercera Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ARRIBA-ARRIBA-ARRIBA-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA-ARRIBA-ARRIBA
Cuarta Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ABAJO-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ABAJO-ABAJO-ARRIBA-ABAJO
Quinta Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ABAJO-IZQUIERDA-ABAJO-IZQUIERDA-ABAJO-IZQUIERDA-ABAJO-IZQ.
Sexta Figura. Pulsa los siguientes botones de dirección:
ABAJO-DERECHA-ARRIBA-IZQUIERDA-ABAJO-ARRIBA-ABAJO-ARRIBA

SOLUCIÓN PUZZLE GEOMÉTRICO









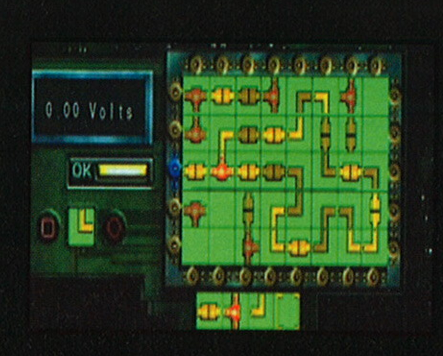
2. PUZZLE CIRCUITO DE CORRIENTE

En la siguiente sala encontrarás un contador de voltios. Tu objetivo, en esta ocasión, es conseguir que el medidor baje hasta 0 con el fin de que se abra la siguiente puerta. En el panel del contador hay una serie de piezas que ya están colocadas y debes situar, correctamente, las que faltan para que la corriente de electricidad pase hasta la puerta y puedas acceder a la sala de control.

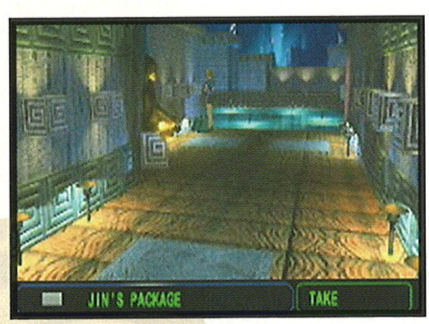
Dispones de las siguientes piezas: Tuerca Amarilla Larga (TAL), Tuerca Roja(TR), Tuerca Amarilla Curva (TAC). Algunas tuercas, las tendrás que cambiar de posición, por lo que el número que os indicamos a continuación son las veces que debes pulsar X para colocar la pieza correctamente:

SOLUCIÓN PUZZLE CIRCUITO DE CORRIENTE

Empezando por arriba:
Primera Fila: Espacio en Blanco, TAC (x3), Espacio en Blanco
Segunda Fila: TAC (x2), TAL, TAC, Espacio en Blanco
Tercera Fila: TAL, TR (x1), TAL, TAL
Cuarta Fila: Espacio en Blanco, TAC (x2), TAL (x1)
Quinta Fila: Espacio en Blanco, Espacio en Blanco, TAC (x1), TAL, TAC (x1), TAC





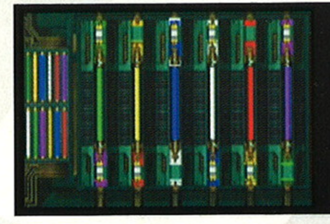


3. PUZZLE

En esta habitación hay un panel con varios monitores de seguridad que muestran varias zonas de la fiesta. Rain tendrá que desconectar el que está situado en el ascensor para acceder a otras plantas del edificio de Wing Chune. En la caja de cables de los monitores sustituye unos fusibles por otros con el fin de desactivar el del ascensor. Es decir, la muestra de fusibles que se encuentran en la parte superior debes sustituirla por la de abajo. Para ello primero aísla los polos que correspondan con el color del fusible que quieras trasladar y así, poder cambiar unos fusibles por otros y dar con la combinación correcta:

Si te fijas bien en esta sala hay otra puerta, pero no la atravieses ya que al otro lado hay un grupo de Fixer voladores que acabarán con Rain. Por tanto, sal por donde has venido y mata al guardia de seguridad que te espera a la salida ya que te dejará una tarjeta *bridge control* en el suelo.

Regresa al laberinto y ve hacia la trampilla que activaste, inserta en el dispositivo de seguridad la tarjeta *bridge control*. Finalmente, Rain se comunica con Hanna avisándola de que se dirige hacia la fiesta, después se cambia de ropa y se pone un vestido rojo que resalta, aún



Combinaciones:
Cambia el amarillo por el blanco
Cambia el azul por el morado
Cambia el rojo por el azul





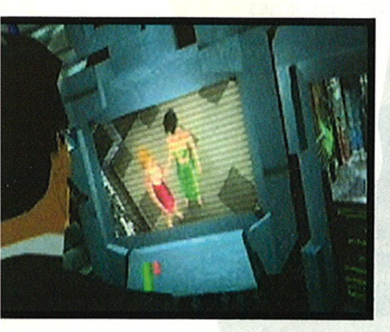
más, sus encantos femeninos. ¡Una auténtica heroína!

RAIN EN LA FIESTA

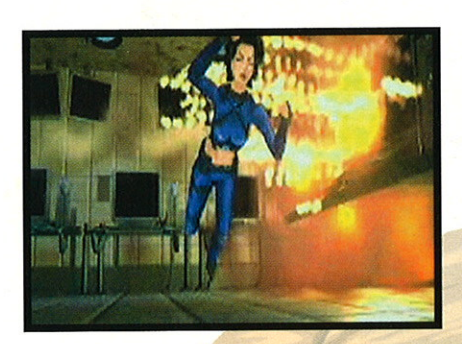
Sube a la segunda planta y dirígete al servicio de caballeros. El guardia de seguridad de la puerta ha entrado al baño, por tanto, ten cuidado al cruzar el habitáculo ya que poseen detectores de metales y te descubrirán. Cuando llegues a los inodoros, acércate al hombre que está vomitando, va muy borracho y no se dará cuenta de que le estás robando la tarjeta para subir en el ascensor. Cuando hayas cogido la tarjeta ve al ascensor que está junto al servicio de mujeres e insértala. Rain llama a Hanna para informarla de que la espera en el ascensor

HANNA EN LA FIESTA

Dirige a Hanna al ascensor. Dentro hay una cámara de seguridad que Rain no ha conseguido desactivar. Por tanto, los guardias de seguridad pueden descubrirlas y echarlas de allí. Para despistar a los guardias, dirige a Hanna hacia el monitor, después hacia la cámara de vídeo y selecciona de tu inventario el vestido.









De este modo Hanna se aproximará a Rain para acariciarla y besarla. ¡Buena táctica!, los de seguridad se han quedado con la boca abierta y el ascensor se ha puesto en funcionamiento camino de la planta 86.

CD 1 [SEGUNDA PARTE]

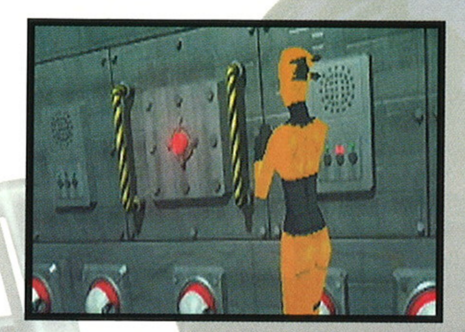
PLANTA 80-86

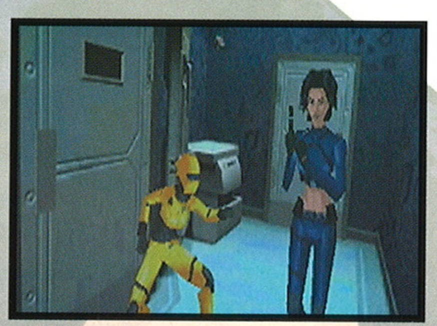
De repente el ascensor se para en la planta 80. Hanna y Rain asustadas no saben lo que sucede y deciden salir de allí. Rain se queda en esta planta y Hanna sale por la escotilla del ascensor para llegar a pie hasta la planta 86. Dirige rápidamente a Hanna hacia la escalera, porque en pocos segundos el ascensor se pondrá en funcionamiento y la alcanzará. Hanna tendrá que salir por la primera puerta que encuentre si no quiere acabar aplastada, así que, se quedará en la planta 84.

RAIN PLANTA 80

Rain aparece en el Hall de una sala muy lujosa. A ambos lados tiene dos puertas. Entra por la de la derecha y encontrarás a un Biohazard (androide). Dispárale y cuando se evapore dejará una llave Biohazard. Con esta llave podrás abrir casi to-





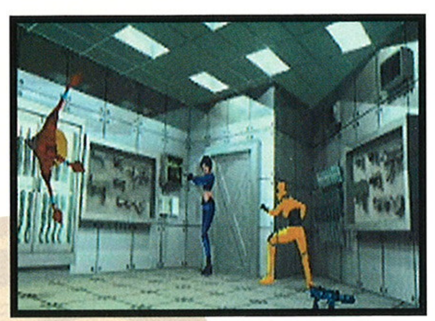


das las puertas de esta planta menos las dos que se hallan en este pasillo, ya que una de ellas y la otra se abre introduciendo un código secreto (toma nota del código que está inscrito –836745- más tarde tendrás que utilizarlo). Regresa al Hall Principal, atraviesa la sala hasta dar con una puerta y utiliza la llave Biohazard para abrirla. Avanza hasta la siguiente sala y encontrarás varios roperos que contienen uniformes Biohazard. Acércate a una de ellas y Rain se pondrá un uniforme mostrándonos, de nuevo, sus carnes prietas. Comprueba tu inventario de armas, no tienes ninguna, sólo podrás usar el arma Biohazard que incorpora el traje. Ve al hall principal y pasa al pasillo de la puerta de la izquierda. Luego, usa la tarjeta vídeo para entrar por la primera puerta que encuentres a tu paso. Dirígete al mueble de monitores e inserta la tarjeta de vídeo y para ponerlo en funcionamiento tendrás que usar el código que vimos en la puerta sellada de la otra sala (836745). Si lo has hecho correctamente un robot colocará un CD en el ordenador que hay en esta habitación. Este ordenador te reta a un *puzzle* y si lo superas el robot insertará una cinta de vídeo y se pondrán en funcionamiento los monitores.

PUZZLE LABERINTO

Este *puzzle* es de intuición y suerte. Tienes que conseguir que la bola naranja se junte con la verde que está en el centro del laberinto. Cuando lo hayas conseguido ve al mueble de monitores. En total hay nueve televisores y sólo dos poseen la información que necesitas. Si quieres y tienes tiempo observa cada monitor, contienen información bastante graciosa, pero sólo el monitor 7 y 9 te proporcionarán lo que precisas. El número nueve te facilita el código secreto de la puer-





ta que está al otro lado del Hall Principal: 4615207. El número siete muestra un gráfico y es la solución de un *puzzle* que más tarde tendrás que resolver (más adelante viene la solución). Por tanto, toma nota. Pasa por la puerta derecha del Hall Principal hasta llegar a la última puerta y usa el código secreto que vimos en el vídeo 9 (4615207). Accederás a una sala con un ordenador y reproduce la gráfica que contemplamos en el vídeo 7.

PUZZLE GRÁFICA

Cuando lo hagas correctamente Rain

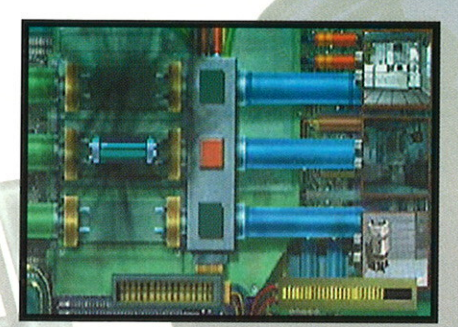


avisará a Hanna de que ha activado un sensor y que su vida peligra.

CÓDIGO	POSICIÓN
4	3
2	5
B	6
3	2
D	6
A	4

HANN PLANTA 84

Hanna se encuentra en una sala bastante oscura donde tendrá que buscar el sensor y desactivarlo. Para ello tienes 30 segundos, si el tiempo pasa y no lo has encontrado la sala se llenará de gas y Hanna morirá. El sensor se halla en la pared, junto a la puerta de salida, ve hacia allí y dispáralo. Se produce un cortocircuito y no sólo el sensor se ha desactivado, sino que los fusibles han saltado, por tanto, hay zonas de la planta que no tienen corriente de luz. Antes de salir de es-





ta habitación inspecciona el lugar porque encontrarás un difusor que te será muy útil. Una vez fuera de la habitación dispara al Biohazard y te dejará una llave roja (abre la mayoría de las puertas). Ahora, tienes que encontrar el panel de fusibles. Sigue por la puerta de enfrente y al final del pasillo darás con una puerta que se abre con la llave roja. Al entrar verás el panel de fusibles. Si observas detenidamente te darás cuenta que sólo hay un cable útil y lo puedes mover de sitio colocándolo en uno de los otros dos fusibles que están estropeados. A los lados de cada fusible hay un pequeño monitor que enseña una sala. Esto quiere decir que si colocas el cable al lado de uno de los tres monitores darás electricidad a la sala que está mostrando. Para progresar adecuadamente, fíjate que en cada sala habrá un monitor de diversos colores y haz lo que te indicamos a continuación:

1) Coloca el cable en el monitor de arriba y fíjate lo que contiene esa sala porque ahora tendrás que acudir allí. Ve al Hall Principal y entra por la puerta de la izquierda (usa la llave roja), avanza por el pasillo hasta llegar a una sala que contiene dos puertas. La de la izquierda está cerrada, coloca un explosivo y abre la puerta. Dentro encontrarás dos armas y munición. Ahora entra por la de la derecha y acércate a una de las mesas. Aquí tendrás que utilizar el mechón de pelo que quitaste al Doctor Shao Chiu. Un microscopio analizará el mechón y te dará una tarjeta amarilla *Genetic ID*.

2) Vuelve al panel de fusibles y ahora coloca el cable en el último fusible. Ahora sal de la sala y entra por la puerta de la izquierda, avanza por el pasillo hasta llegar a la siguiente puerta y ábrela con la tarjeta amarilla. En este pasillo hay sensores invisibles que te quitan vida cuando los rozas. Por tanto,





selecciona de tu inventario el difusor para hacer que los sensores sean visibles y podrás pasar sorteándolos. Cuando llegues al final no podrás avanzar porque hay demasiados Fixers. Hanna llama a Rain y le cuenta lo sucedido.

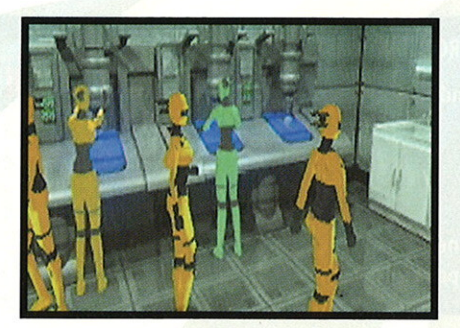
RAIN PLANTA 80

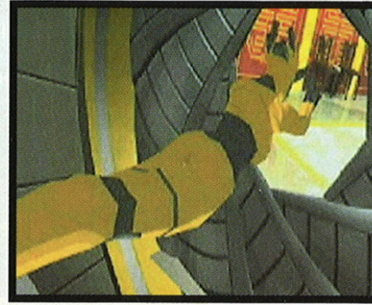
Abandona la habitación y ve al ordenador que está junto a la puerta para que Rain pulse un dispositivo que desconecta los robots voladores de la planta 84.

HANNA PLANTA 84

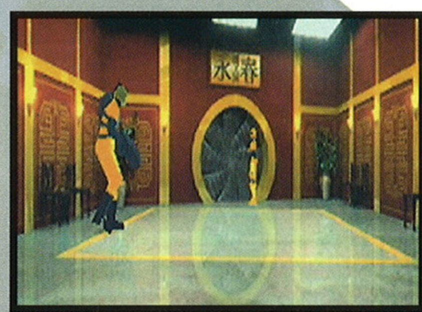
Una vez desactivados los Fixers, Hanna puede entrar en la sala. Ve a la puerta de la derecha y usa el icono radiactivo que tienes en tu inventario. En su interior encontrarás unos tubos de ensayo genético, cógelos e introdúcelos en la máquina centrifugadora para que se purifique. Recoge los tubos purificados y regresa a la sala del panel de fusibles.

3) Coloca el cable en el fusible del medio y dirígete a la habitación









donde comenzaste la partida. Allí hay una máquina donde deberás introducir los tubos purificados. Después de analizarlos la máquina extraerá cuatro CDs de color Rojo, Azul, Verde y Amarillo que tendrás que introducir en el monitor de su correspondiente color.

4) Regresa a la sala de la máquina de centrifugado, encontrarás un ordenador donde tienes que insertar el CD de ADN. En el monitor contemplarás que hay doce muestras de ADN que debes incluir en la secuencia de ADN de la parte superior en el lugar que corresponde a cada uno de ellos. Para ello debes seguir el código genético que te explica el ordenador que se halla en la sala contigua del panel de fusibles. Al terminar el ordenador extraerá un CD.

PUZZLE ADN

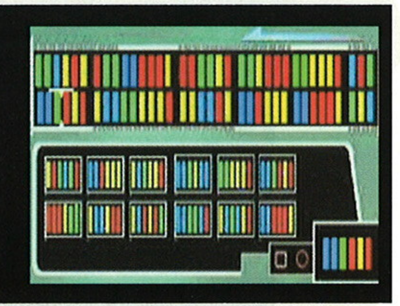
Enlaza las cadenas de ADN y descubrirás el antídoto de la Vida Eterna.

RAIN PLANTA 80

Dirígete a la sala donde encontraste el uniforme Biohazard y antes

SOLUCIÓN PUZZLE CIRCUITO ADN

Cada color corresponde a otro color
Rojo = Amarillo
Amarillo = Rojo
Azul = Verde
Verde = Azul
Por tanto, lo que tienes que hacer es sustituir los colores por otros nuevos.






de entrar observarás que en la pared hay un dipositivo. Púlsalo y accederas a un Laboratorio Biohazard. Habla con el que va vestido de verde y te entregará un plasma experimental de ADN. Ve a la siguiente habitación y coloca el explosivo que tienes en el inventario de armas. Tras la explosión, sal de allí corriendo y cuando avances por el pasillo un *final boss* aparecerá. No te preocupes es fácil de matar.

CD 4 [PRIMERA PARTE]

TEMPLO X´IAN

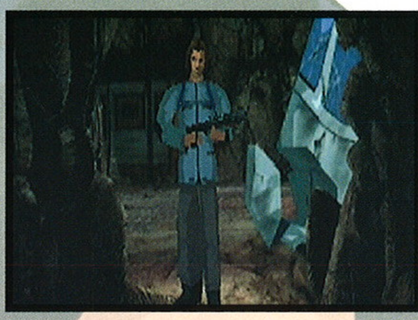
Hanna y Rain escapan del edificio en una nave. Jin les comunica que ha habido un cambio de planes y que tienen que acudir al templo de X´ian. A partir de aquí, la aventura se vuelve más misteriosa. Nos enfrentaremos a seres inmortales .

DEKE

Busca por la habitación un tubo genético y sal de allí. Deke activa una bomba y cuando acabe la escena de la explosión tendrás que salir corriendo para que el fuego no te alcance. Después contemplarás una secuencia donde Deke entrega el tubo genético a un hombre, seguidamente le dan de beber un sedante y se queda dormido. La hermana gemela de Rain aparece y se lleva el tubo genético.







DEKE EN X´IAN

Mata a los zombis que se hallan en el patio de la ciudad de X´ian, uno de ellos te dará una llave. Sal de este lugar y accederás a otro patio, ve hacia la puerta de enfrente y en su interior encontrarás una garrafa de gasolina. Busca un camión y suminístrale gasolina para que funcione. Conduce el camión a otro patio y a tu paso mata a los zombis que encuentres porque te darán una llave de ascensor y una RL 480. Cuando te bajes del camión tendrás que disparar con la RL 480 una de las puertas, avanza y en la siguiente puerta haz lo mismo para poder llegar al ascensor. Cuando bajes a la primera planta, entra por la puerta del dragón dorado, acaba con todos los zombis y te darán una tarjeta dorada *ancient gold cank*. Ve a la puerta del dragón rojo mata a todos los zombis y conseguirás la roja *ancient red cank*, observarás que en la pared hay dibujado un dragón dorado, usa la tarjeta dorada. Después ve a la puerta del dragón Dorado y en su interior verás un dragón rojo dibujado en la pared, usa









la tarjeta roja y abrirás la puerta de los dos dragones. Baja por la rampa que te conducirá a una sala donde hay vampiros. Estos vampiros son inmunes a las armas de fuego, así que evita que te toquen y sal de allí por la puerta que está a la derecha. Los vampiros te atacarán y secuestrarán a Deke convirtiéndole en uno de ellos (aunque mantiene la misma apariencia).

HANNA EN X'IAN

Entra en el templo (ahora la puerta por donde entró Deke está sellada) y sal por la puerta de los dos dragones. Sube al primer piso y mata al primer zombi que encuentres, te dará una llave *arqueology*. Ahora busca la puerta que se abre con la llave que te han dado. En el interior encontrarás un trozo de espejo (ahora tienes el espejo completo y podrás abrir la puerta del Templo de X´ian). Ve hacia allí y sigue el mismo camino que Deke, no te preocupes, los vampiros han desaparecido. Avanza por el túnel hasta encontrar a Deke.

GLAS

Sube a la primera planta y dirígete donde Deke dejó el camión. Aparecerá un anciano que te entregará una fruta y un amuleto *phoenix*. Entra por la puerta de la derecha, recoge los explosivos y regresa al templo, no podrás acceder porque está taponado, coloca los explosivos y el camino quedará libre. Glas y Hanna se encuentran y abandonan el templo.

CD 3 [PRIMERA PARTE]

CATACUMBAS DE X'IAN [PRIMERA PARTE]

HANNA

Entra en las catacumbas y en el hall encontrarás: a la derecha una puerta (Luna-Mariposa), a la izquierda unas escaleras que conducen a otra puerta (Luna-Sol) y en el centro un cubo





(sol-mariposa-luna-planta-toro). Avanza hasta encontrar un pasillo y en la entrada encontrarás un panel con cinco dibujos (es el enigma que tendrás que resolver en este nivel). Finalmente accederás a una sala circular donde hay otra puerta. Baja al centro de la estancia y un fantasma samurái te entregará una horquilla de pelo, una moneda de oro, una piedra con el dibujo de la luna y otra con el del sol.

PUZZLE LUNA-SOL

Ve al panel de dibujos y coloca la piedra de la luna y luego la del sol. La puerta luna-sol se abrirá. Tienes 30 segundos para llegar hasta ella. Tras ella encontrarás la llave Terra Cotta que abre la puerta de la sala circular. Por tanto ve allí y en su interior verás un altar con los dibujos Mariposa-Planta-Luna. El fantasma volverá a aparecer y te trasladará a otro escenario.



Ve a hablar con el anciano y ofrécele la moneda de oro, el hombre te la devolverá y te entregará una llave. Con esta llave abrirás la puerta que está al final del jardín. Entra en la habitación, selecciona de tu inventario el espejo y Hanna se tumbará sobre la cama quedándose dormida. Un zombi aparecerá en sus sueños, le entregará la piedra de la mariposa y la conducirá, de nuevo, a la habitación del altar.

PUZZLE LUNA-MARIPOSA

Regresa al panel de dibujos, inserta la piedra de la mariposa y pulsa primero luna y luego mariposa. La puerta luna-mariposa se abrirá y tendrás 30 segundos para encon-




trarla. Entra en la sala y avanza hasta encontrar un puente que conduce a tres puertas. Entra en la primera que encuentres a tu paso, dentro te esperan tres estatuas samurais que te atacarán. Acaba con ellas y dejarán una llave Dig. Sal de allí y sigue la trayectoria del puente hasta la segunda puerta, podrás acceder a su interior utilizando la llave Dig. Después de recoger los tableros que había en esta instancia ve a la última puerta. Te darás cuenta de que no puedes avanzar porque el puente está roto, coloca los tableros y entrarás a la sala donde el fantasma te llevará a otro lugar.

PUZZLE DÍA-NOCHE

En este lugar encontrarás a una pareja de ancianos, ve a hablar con ellos, te contarán que su hija desapareció hace años y te entregarán la llave *astronomy*. Ve a la casa y abre la puerta con esta llave. Dentro hay dos ventanas; una tiene la persiana bajada, levántala y la otra no tiene persiana, por lo que tienes que bajarla. Sal a la calle, ahora es de noche. Un fantasma errante aparecerá, síguele y te condu-









cirá a un pozo. Saca el cubo del pozo y en su interior hallarás una calavera. Regresa a la casa, deja las persianas como estaban al principio y cuando salgas a la calle habrá amanecido. Vuelve a hablar con la pareja de ancianos y entrégales la calavera. El hombre te ofrecer la piedra de la planta agradeciéndote el haber encontrado los restos de su difunta y querida hija.

PUZZLE MARIPOSA-PLANTA-LUNA

Regresa al panel de dibujos e inserta la piedra de la planta y pulsa los iconos: mariposa-planta-luna. La puerta del altar se abrirá. Esta vez tienes 40 segundos para encontrarla. Al entrar tendrás que enfrentarte a The Wall un enemigo final. Quédate en el centro de la sala y dispara al medio del muro. El enemigo te atacará lanzando granadas hacia la izquierda y la derecha. Cuando acabes con él, el muro se derrumbará y pasarás a otro escenario donde no podrás utilizar armas. Observa tu inventario: descubrirás que las armas han desaparecido, solo tienes los items.

PUZZLE JUSTICIA

Ve hacia la izquierda del jardín, una jo-









ven surgirá de un jarrón y te contará que su marido y ella fueron asesinados hace años. Después coge la vasija y avanza por el pasillo. A mitad de camino encontrarás dos estatuas, dirígete a la de la izquierda y a su lado habrá unos platillos. Hazlos sonar y un juez aparecerá en el altar, Hanna le pedirá que libere el alma de la joven y la de su marido. El juez deniega la petición. Vuelve a hablar con la joven fantasma, te entregará dos vendas y te indicará que las coloques en los ojos de los fantasmas. Cuando hayas hecho lo que te ha pedido el juez volverá a aparecer, enséñale el jarrón, la joven aparecerá y el juez la dejará libre. Después, la joven entregará a Hanna la última piedra que le falta, el toro.

PUZZLE SOL-MARIPOSA-LUNA-PLANTA-TORO

Vuelve al panel de dibujos, inserta la piedra del Toro y pulsa los iconos Sol-Mariposa-Luna-Planta-Toro . De este modo, el cubo que se encuentra en el centro del hall principal yace en el suelo. Ve hacia allí, aniquila a las estatuas que te atacan y sitúate sobre el cubo sepultado. Caerás a un sótano donde te esperan Deke y Hanna. Recuerda que Deke aún está bajo los efectos de los zombis. Dispárale y al instante caerá al suelo soltando el tubo de ADN que lleva. De repente se levanta y se transforma en un monstruo.

ENEMIGO FINAL: DEKE

Deke convertido en monstruo permanecerá inmóvil frente a ti y te ata-







cará con un lanza-granadas. Utiliza el rifle de asalto, esquiva las granadas y en el momento que el monstruo se convierta en Deke dispárale. De este modo bajarás su barra de energía. Cuando hayas acabado con él, recoge la placa del Emperador que se encuentra a su lado.

CATATUMBAS DE X'IAN [SEGUNDA PARTE]

Lleva a Glas al templo y dirígele hacia el puente. Al final de la pasarela accederás a otra sala y un legendario Emperador de **China** aparecerá y te atacará. Hanna entra en acción mostrando al soberano chino la placa del emperador. Este deja de agredirles y les transporta a otro lugar.

GLAS

Glas se encuentra en una habitación con dos espejos. Acércate al de la izquierda y cambiarás de lugar.

PUZZLE BATALLA

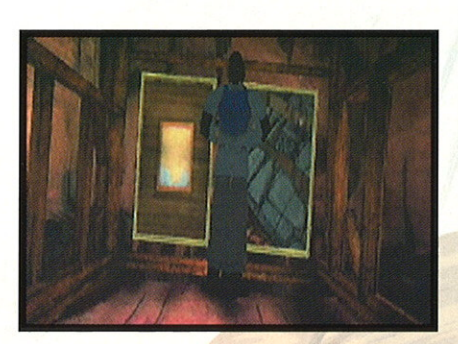
Acércate al de la izquierda y te teletransportarás a otra dimensión. Allí un viejo anciano te retará a un minijuego de campo de batalla. Tu misión



PUZZLE BATALLA

Tendrás que superar cinco cruzadas. En el campo de batalla (de tu enemigo y el tuyo) hay tres tipos de soldados y cada uno posee una energía diferente:

Soldado Pequeño: 10/10
Soldado Mediano: 20/20
Soldado Grande: 35/35



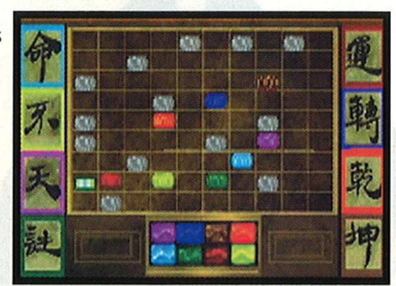


en este *puzzle* es capturar a los soldados contrarios y conseguir llegar al banderín del enemigo. No os podemos ofrecer la solución, tendréis que emplear vuestra intuición de buen conquistador, aunque sí os daremos algunos consejos. Si mueves a un soldado junto a otro soldado de la misma categoría, ambos desaparecerán. Por tanto, lo más aconsejable es acercar un soldado mediano junto a uno pequeño del enemigo y este se esfumará. Después, dirige este mismo soldado mediano hacia otro pequeño del contrario y ambos se evaporarán. Ahora tienes ventaja sobre el enemigo, ya que tiene un soldado menos que tú. Sigue esta táctica hasta que uno de los tuyos alcance el banderín. Cuando hayas finalizado estos minijuegos dirige a Glas al siguiente espejo.

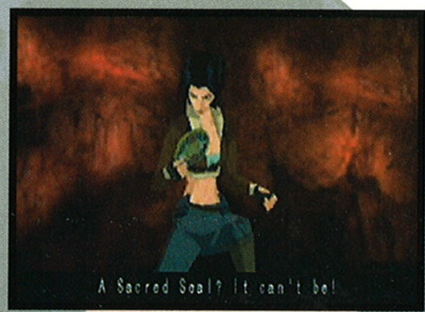
MONSTRUO DE PIEDRA

Ahora te encontrarás en un escenario de piedra. Si tienes buen manejo del control del mando no tendrás problemas, pero si no... te desesperarás. Avanza por la pasarela y al llegar a la primera esquina, un monstruo de piedra saldrá de la pared y te perseguirá. Sal corriendo hasta el otro lado. Descansa y sigue tu camino. En la siguiente pasarela pulsa L1 y X lo más rápido posible. El suelo se desprende y si estás encima de él en ese momento caerás al vacío. Vuelve a descansar porque en el puente siguiente aparecerá de nuevo el monstruo de piedra.

HANNA
PUZZLE DE COLORES







Hanna se encuentra en la misma sala que Glas. Ve al espejo de la izquierda y en su interior encontrarás un panel con piezas de colores. Tu objetivo será mover los iconos para que caigan sobre una pieza de su mismo color. Es un *puzzle* muy sencillo y acabarás enseguida.

Entra por el espejo de la izquierda, tras él te espera el Monstruo de piedra que persiguió a Glas. Recorre las tres pasarelas sin que te atrape. Los movimientos de Hanna son más fáciles de manejar que los de Glas, por lo que te resultará menos complicado llegar al final.

Superadas las pruebas, el Emperador te entregará el cuerpo y el alma de Deke. Y embarcará a Hanna, Deke y Glas en una nave que se dirige a otra ciudad. En el barco, Hanna será la encargada de ponerlo en funcionamiento. Para ello, acude al trono y coloca la placa del emperador en el respaldo. A continuación dirígete hacia la popa y selecciona de todo tu inventario el bote de mercurio. Hanna lo arrojará sobre el mar y la nao se pondrá entonces en funcionamiento dejando atrás la mística y misteriosa ciudad de X´ian.









4 CD [SEGUNDA PARTE]

JARDÍN TWIN JUNIPER

Hanna, Glas y Deke llegan a tierra. Hay mucha niebla y se separan siguiendo cada uno su camino para cumplir su misión.

HANNA

Hanna aparece en la entrada de unos jardines. A ambos lados tiene dos puertas. Entra por la de la derecha y accederás al jardín de agua. En la primera zona del jardín hallarás una baldosa y en la siguiente encontrarás otra. Recógelas, sal de este jardín y ve a la puerta de la izquierda. Es el jardín de fuego y también está divido en dos zonas donde encontrarás (en cada una) una baldosa. Después, abandona el lugar y ve al lago que hay al final de la entrada. Selecciona de tu inventario las cuatro baldosas y Hanna las lanzará al agua formando un puente que te conduce al jardín gazebo. Ve a este jardín, y en su interior, una anciana te entrega dos piedras con las figuras de un tigre y un dragón. Regresa a la entrada, verás un joven jardinero, habla con él y te dará un abanico y una pala. Vuelve al jardín de agua (izquierda) y ve donde encontraste la segunda baldosa. Desde aquí te transportarás a otra sala donde hay cuatro mosaicos que te teletransportan a otros jardines:

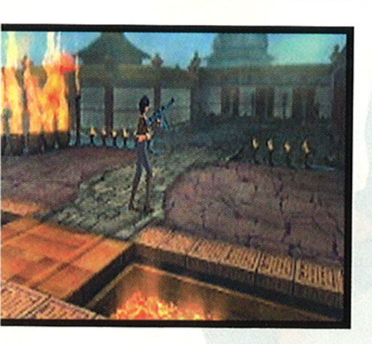
Mosaico Azul: Jardín de Agua
Mosaico Rojo: Jardín de Fuego
Mosaico Oro: Jardín de Oro
Mosaico Gris: Jardín de Piedra



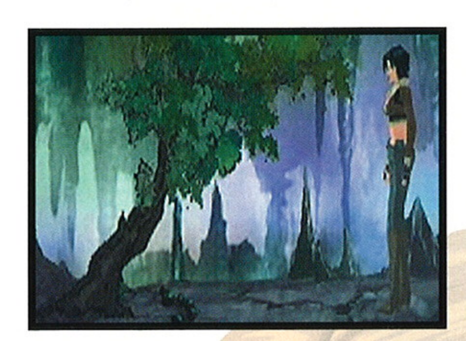




Sitúate sobre el de piedra y accederás al jardín. Ve hacia la derecha y encontrarás una montaña de rocas. Escoge de tu inventario la pala y Hanna golpeará las rocas recogiendo un trozo de piedra. Observa tu inventario, ahora la pala está rota. Busca en este jardín el mosaico del fuego y colócate sobre él. Ahora, dirígete hacia la derecha del escenario y encontrarás una caldera y una mesa. Sobre la mesa encontrarás una vasija, guárdatela. Ve al jardín de agua y dirígete hacia el embarcadero. Allí encontrarás una rueca donde debes colocar el trozo de roca. La rueda se pondrá en funcionamiento y molerá la piedra. Recoge las partículas, arrójalas al agua y el monstruo del lago morirá. Hanna se tira al agua y coge del fondo un cristal de agua. Ahora selecciona de tu inventario la vasija y Hanna la llenará de agua. Sal de este jardín colocándote sobre el mosaico de oro. Hanna está rodeada de oro líquido y no puede avanzar. Coge de tu inventario la vasija rellena de agua de sal y Hanna lo verterá sobre el oro líquido. De este modo, el









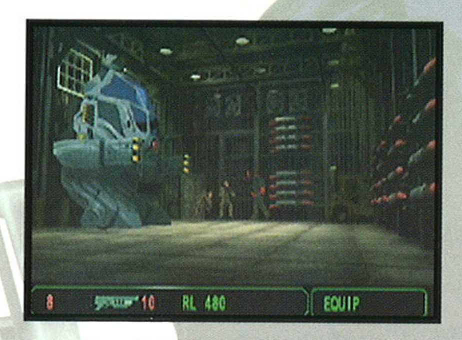
metal precioso se solidificará y podrás caminar sobre él. Hay zonas en las que aún hay oro líquido y si las tocas perderás vida. Avanza sobre las baldosas que se iluminan y no tendrás problemas. Cuando llegues al fondo del escenario encontrarás una copa de oro, cógela y abandona este jardín situándote sobre el mosaico de agua. Mueve la rueda del jardín para que el agua del lago se purifique y no contenga sal. Selecciona de tu inventario la copa para que Hanna recoja agua con ella. Ahora ve al jardín de fuego, sobre la baldosa gris saca la copa y Hanna beberá el agua purificada. De este modo, podrás acercarte a uno de los chorros de fuego sin quemarte y coger el cristal de fuego. Después ve hacia la caldera e introduce la copa de oro y la pala rota para arreglarla. Una vez que tengas la pala aderezada regresa a la montaña de roca del jardín de piedra y selecciona de tu inventario los siguientes items:

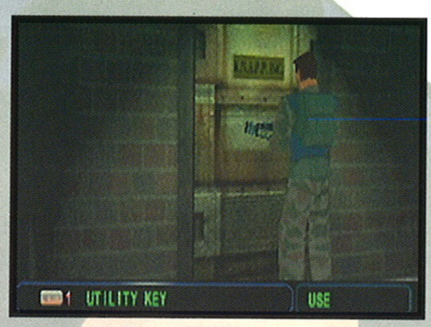
1.- Pala: Hanna hará tres hoyos
2.- Cristal de Fuego: Hanna lo entierra entre la rocas.
3.- Cristal de Agua: Hanna lo entierra
4.- Cristal de Oro: Hanna lo entierra

Ahora regresa al lago, recoge con la vasija más agua, vuelve a la montaña donde estabas enterrando los cristales y Hanna regará la zona. De la unión de los tres elementos nacerá un diamante que Hanna deberá colocar en la puerta del Jardín Mazebo para poder abrirla.

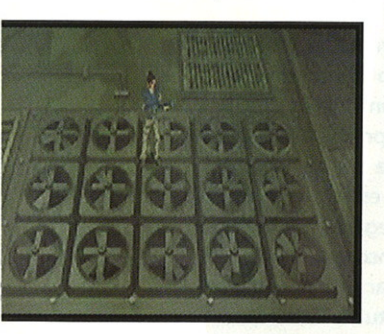
GLAS

Glas empieza a recordar tiempos pasados, cuando aún era un gran militar y se encontraba en una de sus misiones imposibles. Te encuentras en medio de una nave donde tres soldados te están atacando, dispárales y te entregarán la llave *Gate*. Junto al robot encontrarás una puerta. Antes de entrar en la siguiente sala selecciona de tu inventario de ar-

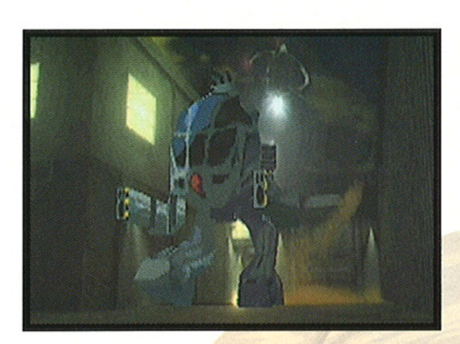




mas el EMP ya que te espera un robot gigante que no te dejará avanzar hasta la otra puerta. Cuando entres dispara con el EMP, el robot se quedará paralizado durante unos segundos y podrás acceder a la siguiente instancia sin la amenaza del androide. Utiliza la llave Gate para abrir la puerta. En esta habitación hay dos soldados, cuando los mates te darán una GL150. Selecciona, rápidamente, de tu inventario este arma ya que otro androide gigante aparecerá. Para acabar con él tienes que disparar con la GL150 a los toneles de combustible. Tras la explosión sube por las escaleras que están junto al robot inutilizado hasta llegar al tejado. Para pasar de azotea en azotea, utiliza el arpón *grappil hook* que tienes en tu inventario. Cuando llegues a la tercera plataforma encontrarás en el suelo una hilera de ventiladores. Observa que el ventilador del medio se para durante unos segundos. Por tanto, llega hasta ese ventilador, cuando se pare pulsa rápidamente triángulo y Glas se introducirá en él para bajar a la habitación. Ten cuidado al pasar, si pisas mal te





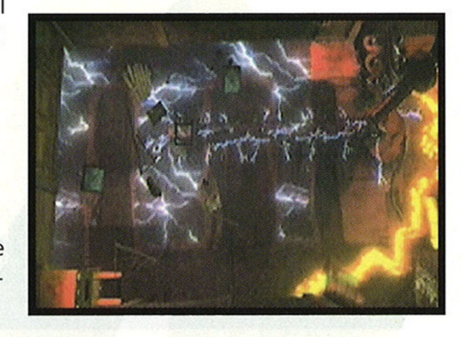


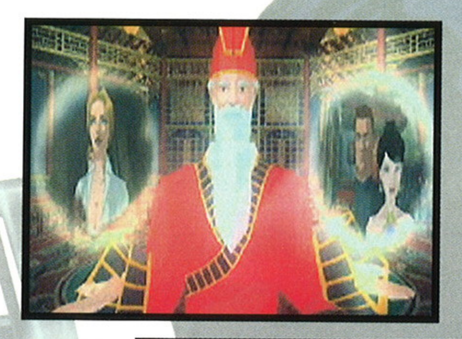


matarán. Ahora Glas se encuentra en una sala de explosivos C4, sal de allí y súbete al robot. Avanza por el pasillo y de repente un helicóptero te disparará desde las alturas. No pares de pulsar L1 y X ya que las balas te alcanzarán. Cuando el helicóptero abandone el lugar tu robot explotará y Glas saltará por los aires. Sube al tejado, el helicóptero continuará agrediéndote. Ve al final del escenario y encontrarás una ametralladora con la que podrás destruir el helicóptero. Después, dispara a los dos soldados que encuentres y te darán la llave *utility* que abre la escotilla del tejado. Baja por las escaleras, mata al primer soldado que encuentres y te dará una barra de hierro con la que podrás abrir la siguiente escotilla que conduce a la nave del principio. Ve a la sala donde disparaste a los toneles de combustible. Allí hay una puerta que se abre utilizando la llave *utility*, tras ella encontrarás una escotilla que deberás abrir con la barra de hierro. En el tejado, coloca el C4 y todo empezará a explotar.

PUZZLE

Glass tiene que llegar hasta la puerta que está a su derecha. Para ello, tendrás que rodear el generador que lanza descargas eléctricas. Si rozas los rayos de electricidad irás perdiendo vida. Contempla el escenario, verás que hay pequeñas zonas que están aisladas de la electridad. Cuando la corriente eléctrica cese avanza por estos puntos hasta llegar a la puerta.







En la sala siguiente tendrás que paralizar al robot con el EMP para llegar a la puerta. Ahora te encuentras en un patio vallado, busca una puerta y ábrela con la llave *gate*. En la siguiente zona busca una puerta con luz roja, ábrela con la barra de hierro y accederás a la enfermería. Ve hacia las camillas y encontrarás al hermano de Glas. Te pedirá que cojas una muestra de su sangre y Glas dejará de recordar su vida pasada. Vuelves al presente, al Jardín Twin Juniper, dirige a Glas al Jardín Mazebo y pasa por la puerta del diamante.

CD 2 [SEGUNDA PARTE]

DESAFÍO FINAL

En esta parte del juego Hanna y Glas tendrán que enfrentarse a los ocho samurais inmortales. Unos te retarán a un minijuego y a otros tendrás que derrotarles en un combate cara a cara.

HANNA

PUZZLE MUSICAL

Acércate a la puerta de salida y usa la campana para acceder al minijuego. En la pantalla observarás



PUZZLE MUSICAL
Pulsa la pieza que se ha iluminado, después, esa misma pieza y otra nueva lucirán. Repite todos movimientos que te piden hasta que reproduzcas correctamente la melodía que el inmortal te ha solicitado.





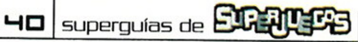
que hay ocho piezas de colores y una de ellas se iluminará.

GLAS
PUZZLE DADOS

Usa el ítem *phoenix* para acceder al desafío que un inmortal te propondrá. Tienes que conseguir que el ojo del dragón llegue al sitio correcto. Tira los dados y el número que saques serán las casillas que el ojo recorrerá. El inmortal también tira los dados, y si cae en tu misma casilla tendrás que retroceder seis puestos. ¡Suerte!











HANNA

PUZZLE SUELO

Utiliza el abanico para acceder al siguiente duelo. Esta vez Hanna tendrá que pasar al otro lado de la habitación avanzando por las baldosas. Algunas de las baldosas quitan vida y para que no sufráis os ofrecemos a continuación el camino que tenéis que tomar:

	1	2	3	4	5	6	7	8
A	X			X	X			
B	X			X	X	X		
C	X	X	X	X				
D	X			X		X	X	X
E				X	X	X	X	

Avanza de la siguiente forma:

E4-D4-C4-C3-C2-C1-B1-A1 y regresa a C4.
C4-B4-B5-B6 y regresa a E4
E4-E5-E6-E7 y retrocede a E4
E4-D4-C4-C3-C2-C1-D1 retrocede a E4
E4-E5-E6-D6-D7-D8-C8 y retrocede a E4
E4-D4-C4-B4-B5-A5

GLAS

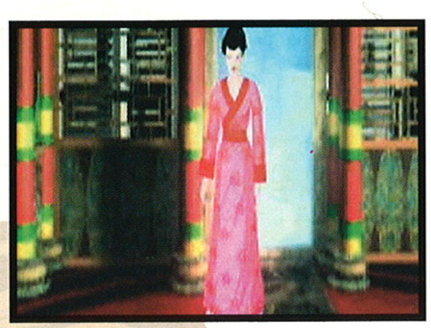
DUELO GAZEBO

Selecciona de tu inventario el muñeco de papel y accederás a una sala donde un inmortal te pedirá que escojas entre el hermano o el padre de Glas. Elijas a quien elijas te enfrentarás al mismo monstruo. Es uno de los engendros del Jardín Ga-









zebo y para acabar con él rápidamente utiliza primero el Rifle de Asalto y luego la Uzi.

HANNA
DUELO INMORTAL

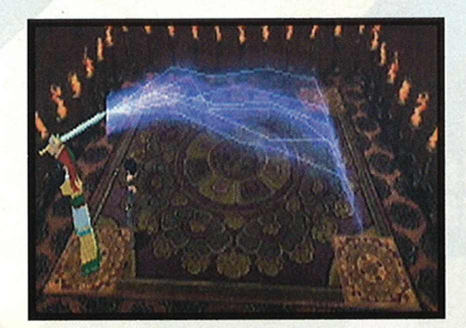
Utiliza el espejo y trasladarás a Hanna a una sala donde tendrá que derrotar a uno de los ocho inmortales. Este ser es inmune a todas las armas de fuego, atácale con patadas. Colócate en medio de la sala y cuando el inmortal aparezca en una de las esquinas ve hacia él y antes de que lance su poder sobre la estancia agrédele. Después sal de allí y sortea los rayos de ataque que quedan esparcidos por el suelo.

GLAS
DUELO GLAS

Usa la medalla *bravery medal* y Glas luchará contra sí mismo. El enemigo de Glas te disparará con el rifle de asalto, escóndete tras la columna y cuando cambie el cargador sal de allí y dispárale con el lanza-granadas. Si eres ágil conseguirás que el enemigo Glas agote sus cargadores y podrás salir de detrás de las columnas sin peligro.

HANNA

Utiliza la horquilla de pelo y un inmortal te hará elegir entre Rain









o los padres de Hanna. En esta ocasión si escoges a Rain te librarás del duelo. Buena opción si tu barra de energía está en el límite. Pero si lo que quieres es luchar, elige a los padres de Hanna, tendrás que derrotar a dos monstruos del jardín de fuego.

GLAS

PUZZLE PASADIZO

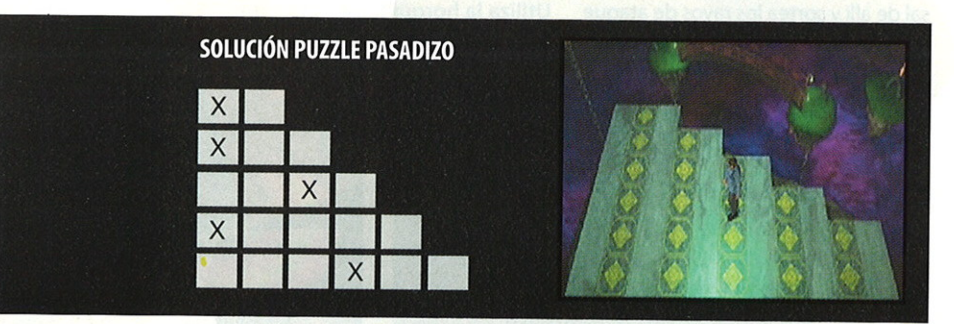
Utiliza el último ítem que te queda y Glas aparecerá sobre una pasarela. Sigue el camino que te indicamos a continuación:

4 CD [SEGUNDA PARTE]

EL VACÍO

Tras superar las pruebas de los ocho inmortales de la ciudad de X´ian accederás al examen final. Si lo superas, habrás evitado que el lado oscuro de la vida eterna se extienda por el universo de los mortales.

Aparecen los cinco en una sala. Seguidamente la hermana gemela de Rain se reúne con ellos alegando que ella es la verdadera Rain.



X					
X					
		X			
X					
			X		





Hanna tendrá que elegir cual de las dos es la auténtica Rain. Observa a ambas muchachas, cada una lleva un objeto en la mano, ¿quién es realmente Rain? La chica que lleva una tarjeta es la verdadera, pues la otra lleva una jeringuilla cargada de ADN maligno preparado para la inmortalidad. Dispárala y se convertirá en un monstruo. Rain será quien tenga que dar muerte al engendro de su hermana. Selecciona de tu inventario el lanzallamas y cuando el monstruo se estire para atacarte dispara. Caerá al suelo, acércate a él y selecciona el ítem de ADN Virus. De este modo, Rain inyectará a su hermana un virus que la matará.

ENEMIGO FINAL







Sin duda alguna The Legend of Dragoon es uno de los mejores RPG aparecidos para PlayStation hasta la fecha. Para una ocasión como ésta os ofrecemos una completa guía del juego, en la que acompañaremos a Dart, Shana y todos sus compañeros a lo largo de los dos primeros CDs, desvelando paso a paso todos y cada uno de los secretos de este envolvente título. EL mes que viene concluiremos la aventura.

por Manuel Almedina

THE LEGEND OF DRAGOON







Ésta es una guía de ayuda, no incluye cierta información, como por ejemplo dónde hay items, que ítem hay en cada cofre... También se ha omitido el método de acabar con los jefes, ya que pensamos que, en esta ocasión, debéis de hacerlo basándoos en vuestro criterio. Eso sí, investigad todas las zonas y caminos alternativos.

CD 1

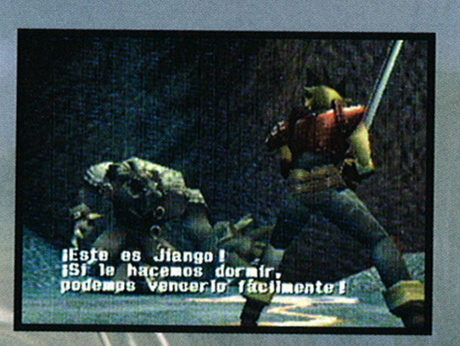
Tras la *FMV* que abre el juego vemos a Dart, nuestro protagonista, enfrentarse con un dragón verde. En ese momento aparecerá Rose y nos salvará. Ella nos advertirá que nuestro pueblo está siendo saqueado.
Por eso emprendemos rumbo a él. Nada más llegar, tendremos nuestro primer combate. Una vez lo hayamos superado hablaremos con nuestro vecino que más tarde morirá. Tras esto nos dirigiremos hacia la izquierda a sacarle información a otro vecino Acto seguido comenzaremos un nuevo combate, y tras finalizarlo, saldremos del pueblo.
En el mapa nos dirigiremos hacia el bosque, siguiendo el sendero y cruzando el tronco. Apareceremos en una especie de laberinto de caminos que se comunican entre sí. Con un poco de práctica lograremos atravesarlo: sólo tendremos que meternos por todos los caminos hasta dar con

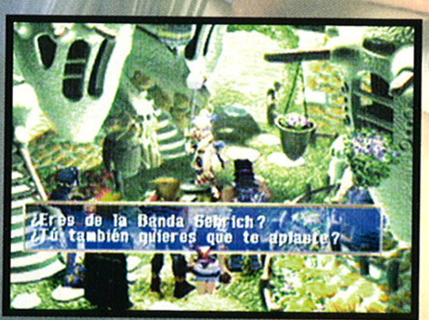




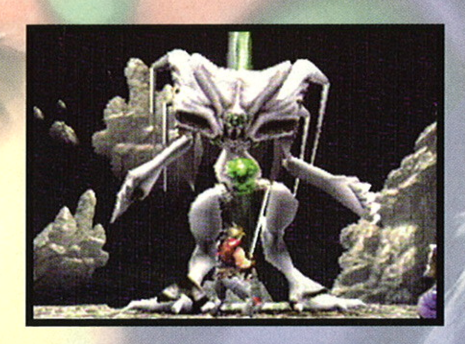
la salida. De nuevo aparecerá un tronco. Al cruzarlo veremos un *flashback* de cuando nuestro protagonista y Shana eran niños. Una vez terminada la parte del bosque saldremos de nuevo al mapa.
Pondremos dirección a la prisión de Hellena, que es donde tienen presa a Shana. Tendremos suerte y entraremos en el carro de un vendedor (como habrá que venir hasta aquí más de una vez, os digo que el vendedor está siempre en este sitio).
Salimos de la habitación actual por la parte inferior de la pantalla. Aquí tenemos dos opciones, pero escogemos ir a la derecha, y entramos a una habitación con escalones. La cruzamos y salimas al exterior, cruzamos el puente que hay y cogemos el ascensor y después entramos al interior de la cueva. Una vez arriba encontraremos a Lavitz, el cual se unirá a nuestra causa. Nos vamos a la derecha y salimos al exterior junto al ascensor por el que subimos. Hay otro más que cogeremos para subir a lo alto. Nada más bajar estaremos delante de la puerta donde tienen secuestrada a Shana, cruzamos el puente y nos metemos en el interior. En esta habitación cogemos la llave de la celda de Shana. Ahora volvemos a la puerta de la habitación donde se encuentra Shana, pero resulta ser una torre como la anterior. En cada celda hay gente con *items*, pero nos concentramos sólo en rescatar a Shana. Ésta se encuentra a la izquierda de la entrada, donde hay cantidad de guardias.
Tras haber rescatado a Shana nos debemos dirigir hasta el lugar donde







nos dejó el mercader. Poco antes de llegar allí nos toparemos con Fruegel, el primer Jefe. Tras un breve combate, conseguiremos vencerle y lograr escapar.
Una vez en el mapa debemos dirigirnos en dirección a la pradera.
Una vez allí, y tras comprobar que Lavitz está herido, continuamos hasta llegar a la altura de un árbol donde nuestros compañeros se esconderán. Cuando salgan de su escondite, cogeremos el camino superior izquierdo hasta que lleguemos a un río. Al principio no podremos cruzarlo, así que volvemos a la pantalla anterior, a la parte inferior izquierda donde hay un camino que conduce a una casa. En la casa, Dart contará su historia y el por qué se fue de Seles.
Una vez salgamos de la casa, nos dirigimos a la parte superior izquierda para llegar hasta un árbol. Tras comprobar que nos puede servir para cruzar el puente que antes no pudimos cruzar, regresamos a la casa para buscar un hacha (en la casa también podemos recuperarnos). Con el hacha en la mano regresamos al árbol y lo talamos, pero contemplaremos impotentes cómo perdemos el árbol.
Regresamos otra vez hasta el río y vemos cómo por una casualidad de la vida el tronco se coloca entre las dos orillas y nos servirá de puente.
Cruzamos ese improvisado puente.
Después nos encontramos a una familia a la que invitamos a ir al pueblo de Lavitz. Tras hablar con ellos continuamos el camino y salimos al Mapa.
Ahora, debemos dirigirnos a la Caverna Caliza. Allí nos dejamos caer por las corrientes. Una vez en tierra seguimos el camino hasta llegar a una zona con piedras sobre el agua.
La cruzamos pero, cuando Lavitz se dispone a cruzar la última, resbala.
Dart le ayudará a subir. Continuamos entonces con nuestro camino.
Llegamos a una pantalla donde la tierra firme es apenas un camino de rocas estrecho y nos vamos hacia la





parte inferior de la pantalla. La superior y la parte centro forman parte de un *puzzle*, pero no pasa nada si lo omitimos. Subimos unas escaleras y nos dirigimos a la parte izquierda de la pantalla para seguir un camino por encima del anterior. En la nueva pantalla veremos un túnel. Al final del mismo veremos una luz, lo que nos indicará la salida, así que avanzamos. En vez de salir al exterior salimos a una zona muy amplia donde vemos un icono para salvar partida. Salvamos partida y continuamos avanzando. Entonces nos enfrentaremos al segundo jefe que es una serpiente gigante. Cuando la serpiente se eleve, deberás emplear tu magia porque es la única forma de vencerla. Tras cinco minutos de combate ganaremos. Entonces Shana empieza a encontrarse mal, pero ella no sabe por qué. Avanzamos hasta salir a un camino que parece ser el lugar por donde entró la serpiente. Tras llegar al final, saldremos al mapa de nuevo.

Nos dirigimos hacia Indels, el pueblo natal de Lavitz. Una vez allí nos encaminamos hacia el castillo, que se encuentra en la parte izquierda de la ciudad. Una vez lleguemos allí, entramos por la puerta principal, subimos las escaleras hasta llegar a la zona más alta, lugar donde se encuentra el Rey Albert, y tras hablar con él, nos vamos a charlar con Shana. Pronto llegará Lavitz y juntos saldremos del castillo. Volvemos a la pantalla inicial de la ciudad. Ahora vamos arriba y buscamos la casa de Lavitz. Una vez allí y tras charlar con su madre, ella y Shana se pondrán a cocinar.
Como la comida no se hace sola, tendremos que hacer algo mientras. Escoged que Lavitz os enseñe su casa. En la biblioteca, tras mover la escalera móvil, Lavitz ,nos enseñará su mayor tesoro: La Vista del Castillo Real. Después nos ponemos a comer. Tras la comida regresamos a la pantalla inicial del pueblo y vamos a la tienda de objetos, que es la casa de la flecha





azul. Una vez compremos lo que creamos oportuno, salimos al mapa para dirigirnos, esta vez, al pueblo de Hoax. Nada más entrar al pueblo vamos a hablar con el Kaiser. Después de la charla, deberemos visitar casa a casa el pueblo en busca de *items*.

En la parte superior de la casa del Kaiser está la posada, donde podremos recuperarnos y salvar partida. Cuando queramos podemos regresar a casa del Kaiser, que nos enviará a la muralla del Dragón Verde para vigilar. Lo que aparecerá será el gigante Kongol por la zona opuesta a nosotros. En ese momento nos enfrentaremos al tercer Jefe. Acabar con él no es muy difícil. Antes de que lo hagamos aparecerá Rose convertida en *dragoon* con Dart que también se transformará. Automáticamente consiguen vencer a Kongol.

Tras finalizar el combate, Kongol huye prometiendo venganza.

A continuación vemos a Dart en la cama y a Rose y Shana hablando junto a Lavitz. Cuando Dark despierte se enterará de lo sucedido.

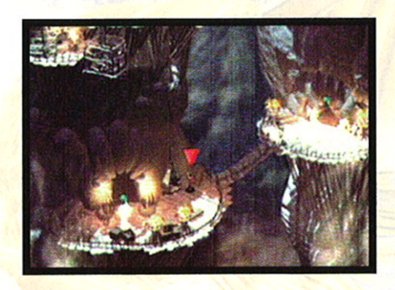
Finalizada nuestra estancia en Hoax y antes de salir por la puerta, tendremos la oportunidad de que Rose nos explique cómo convertirnos en *dragoon*. Salimos al mapa para dirigirnos, concretamente, al pantano.

Allí encontramos una bifurcación. Escogemos el camino de la izquierda y, tras pasar a la siguiente pantalla, vamos hacia arriba. Aunque podemos coger el barco, sólo sirve para recoger *items*. Shana sigue enferma, se siente débil y Dart la tomará en brazos. Tras caminar un poco llegaremos a la salida. Volvemos al mapa para dirigirnos hacia la zona Lava. Seguiremos el camino hasta llegar a otra bifurcación. Escogemos la izquierda, donde aparecerá una zona llena de plataformas sobre la Lava. Nuestro destino es la parte inferior izquierda, así que tendremos que saltar hasta llegar allí. Al pasar a la nueva estancia, Shana tendrá un mal





presentimiento que se confirmará cuando aparezca un Virage.
El Virage, al que no considero Jefe por lo fácil que resulta, tiene cuatro partes a las que puedes atacar, pero si le eliminas la cabeza le vencerás.
Una vez lo hayamos eliminado comenzará una escena entre Dart y Shana. Al finalizar la misma volveremos a la zona de las plataformas, pero esta vez en la parte baja.
Vamos a la derecha. Al cambiar de pantalla veremos a Dabas, un vendedor, que está a punto de morir. Lo rescatamos y nos vamos hacia abajo.
En esta pantalla nueva nos enfrentaremos al Pájaro de Fuego, nuestro cuarto enemigo. Como es de fuego, si utilizamos magias de agua lo venceremos sin apenas dificultades.
Seguimos el camino y nos encontramos a Dabas. Después de abastecernos con lo que creamos necesario, nos vamos al final del camino. Salimos al Mapa y llegamos a la zona del pantano. Avanzamos al frente hasta que Shana empieza a sentirse mal otra vez. Dart la llevará a una zona donde pueda mejorar.
Después regresamos hacia la zona donde se encontró mal y continuamos por la derecha. Sin poder evitarlo caeremos a un agujero.
Allí hay un manantial que nos hará recuperar salud y magia.
Entonces llegamos hasta una especie de laberinto que no tiene mucha complicación. Debemos entrar en cada uno de los agujeros y tocar tres flores para que despejen el camino que permanece bloqueado. Tras desbloquear el camino atravesamos la

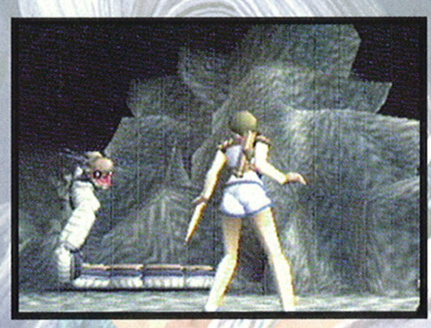






puerta. Después no debemos olvidarnos de salvar partida.
Allí nos encontraremos a Greham y al Dragón Verde. Tras una lucha sin cuartel, en la cual debemos eliminar primero al Dragón Verde y luego a Greham, Lavitz heredará de éste el poder del *dragoon*. Finalizada esta parte subimos por la pared y continuamos hasta el final del camino para salir al mapa. Ponemos dirección a Lohan. Allí Shana vuelve a empeorar. La llevamos a casa del curandero, pero no puede hacer nada por ella sin un antídoto que se encuentra en la Urna de Shirley. Para conseguir un antídoto debemos encontrar un frasco. Dos pantallas antes de salir al mapa vemos a un vendedor que nos ofrece un frasco a un precio que jamás podríamos pagar. Regateando bastante conseguiremos que nos lo deje a 100 Gold. Así que lo compramos. Salimos al mapa (por la izquierda) y volvemos a la zona donde Shana enfermó. Para llegar hasta esta zona hay que cruzar el río, así que, antes de llegar al agujero, nos vamos a la izquierda y seguimos hasta llegar a una zona con rocas que nos servirá para alcanzar la zona opuesta.
Nos dejamos caer por el agujero y llenamos el frasco con agua del manantial, y también lo usamos para rellenar vida. Volvemos a salir del agujero por donde entramos y cruzamos otra vez el río hasta llegar a la zona donde Shana se recuperó sólo un poco. Allí encontraremos una planta que bloquea el paso. Si la tiramos el agua del manantial se marchitará. Ahora podemos seguir el camino hasta el mapa. Una vez allí llegamos a la urna de Shirley.
Esta zona no es larga, pero tantos combates de azar que llegan a aburrirnos. Seguimos el sendero. Comienza una escena con todos los anillos de *dragoon* reluciendo. Tras la escena pasamos a la siguiente pantalla. Nos vamos al frente, tomamos la escalera y seguimos subiendo hasta





llegar a una zona donde hay un artefacto con un código numérico. El código es 352 pero, si no nos lo admite, habrá que conseguirlo.
Continuamos ascendiendo hasta llegar a lo alto donde abrimos un cofre. Caemos en una vagoneta que nos devolverá al principio de la zona. Durante el viaje nos darán el código. Al insertar el código se abre una trampilla, vamos hacia ella y aparecerá un nuevo *puzzle*. La solución es la siguiente: estatua de la izquierda posición adelante, la estatua de la derecha posición izquierda.
Después subimos las escaleras y pasamos a una nueva zona.
Seguimos avanzando hasta enfrentarnos a Drake, un nuevo Jefe. Atención cuando suelte bombas: destruidlas antes de que os exploten. Con un poco de paciencia le derrotaremos. Aparecerá Shirley, una vieja conocida de Rose, que se enfrentará a nosotros. Su ataque no es físico. La lucha que libraremos será de preguntas acerca de nosotros. Las respuestas de Dart son 2, 2, 1, 1; las de Lavitz son 2, 1. Si contestamos bien Shirley creerá en nosotros, y tras decirnos que no tiene el antídoto para Shana nos dará el *Dragoon* blanco que puede salvarla
Con él regresamos a Lohan. Tras entregarle el *Dragoon* blanco a Shana, ésta se recuperará.
Ahora viene un poco de diversión. Regresamos hasta la pantalla del mercader que nos vendió la botella y nos vamos a la derecha para llegar al circo. Allí Dart se apuntará a un concurso de lucha en el cual tendremos que ganar todos los combates. Eso sí, en el último no gastéis poderes, ya que no sirve de nada. Dart perderá y quedará segundo, tras un combate contra un guerrero llamado Lloyd.
Tras finalizar lo del circo, intentaremos salir del pueblo, pero aparecerá un soldado medio muerto que nos advertirá de que el rey Albert ha sido secuestrado. Retornamos al mapa y





ponemos rumbo de nuevo a la prisión de Hellena. Una vez allí, volvemos al lugar donde luchamos contra Fruegel y nos vamos a la izquierda, donde está el ascensor. Lo tomamos para subir y utilizamos otro para llegar a lo alto. En la zona intermedia encontrarás muchos *items*.

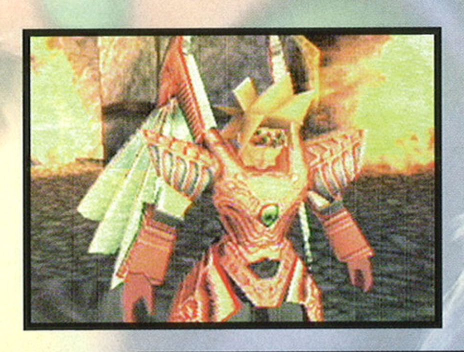
Cruzamos el puente donde nos espera una emboscada y caemos en una mazmorra. Allí, tras preguntarle a Shana lo que le ocurre, lucharemos contra un nuevo enemigo.

Una vez acabado el combate se abrirá la salida y, tras subir unas escaleras, llegaremos al sitio desde donde nos caímos. Hay una salida en la parte superior de la pantalla, nos metemos por ahí hasta llegar al exterior, veremos un «salvar partida» y salvamos. Preparaos para enfrentaros a un nuevo combate. Tras salvar, nos dirigimos hacia la parte superior de la pantalla, y allí tras rescatar al rey Albert de la muerte, lucharemos contra Fruegel y sus dos ayudantes: Rodríguez y Guftas. El primero que debe morir tiene que ser Guftas, luego Rodríguez y por último Fruegel.

Tras acabar el combate aparecerá el hombre de la capucha que, tras una secuencia, logrará terminar con la vida de Lavitz. Una vez muerto Lavitz, el poder de su *dragoon* pasará a Albert, que se unirá a nuestra causa.

Tras todo esto, regresamos a Seles.

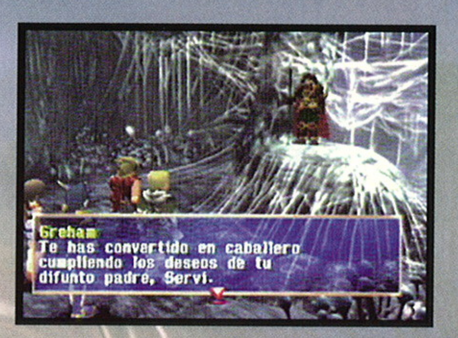
Cuando acabe toda la charla y podamos salir de Seles nos vamos al Castillo Negro en Kazas. Una vez en el pueblo, entraremos a todas las casas y seguiremos hacia el final del pueblo. Al llegar a la entrada del castillo nos damos cuenta de que no somos bien recibidos. Por eso buscamos otra entrada. Ésta se encuentra en la zona superior de la pantalla, y tras pasar por una especie de barrio, entramos en las casas hasta encontrar una que tenga un pasadizo secreto para llegar al castillo. Avanzamos por el pasadizo hasta llegar a la entrada del castillo, y una vez allí nos subimos





a las escaleras avanzando hasta la entrada hacia la izquierda. Una vez dentro vamos a la derecha. Allí seguimos avanzando. Charlaremos con dos químicos. A la derecha, activamos el ascensor dándole a la luz morada (siempre hay que activar la luz). Bajamos una planta y llegamos a un nuevo ascensor que utilizamos para llegar a una plataforma. Tras cruzarla cogeremos una gema. Acto seguido volvemos hacia los profesores y salimos. A la izquierda hay otro ascensor que nos servirá para llegar a una nueva gema. Volvemos junto al ascensor y cogemos el que aparece en mitad de la pantalla y subimos a la primera planta. Utilizando los ascensores, llegaremos a una canastilla en una especie de telecabina que nos llevará a conseguir una nueva gema, la última. Tras todo esto debemos buscar a quien capturó a Shana para que nos ayude. Después buscaremos el ascensor que nos lleve a una pantalla donde aparece un sacerdote. Rodeando la torre llegaremos a una plataforma donde pondremos las tres gemas. Entonces se abrirá una puerta (antes de entrar salvamos). Nos metemos por ella y subimos por el ascensor. Seguimos el camino donde nos enfrentaremos a Kongol de nuevo, al que ganaremos en un par de minutos. No lo mataremos, pero haremos que se sienta humillado. Vemos una puerta al final del camino. Os aconsejo que volváis a Salvar y que procuréis estar a tope de Magia y de Vida. Después cruzamos la puerta donde espera el emperador Doel para luchar contra nosotros.







Doel tiene dos formas: la humana, que es facilísima y la *dragoon*, que es difícil a más no poder. Tras el combate más largo conseguiremos derrotarle. Al morir su espíritu *dragoon* pasará a Hatchel. Aquí acaba el CD 1.

CD 2

El CD 2 empieza en la ciudad de Fletz. Hasta allí llegamos siguiendo los pasos de Lloyd. Nada más llegar nos vamos hacia el puente. Se desarrolla una escena. Después vamos hacia la parte norte del pueblo donde tiene lugar otra escena de la princesa Emille. Regresamos al puente. Tras eso entramos al edificio que tiene unas escaleras y allí hablaremos con Kaffi, una camarera que nos dará consejos y pistas. Nos enviará a casa de Fester cerca de allí, concretamente dos casas más arriba. Allí Fester nos obsequiará con una *FMV*. Acto seguido cruzamos el puente y nos metemos en casa de Nello.

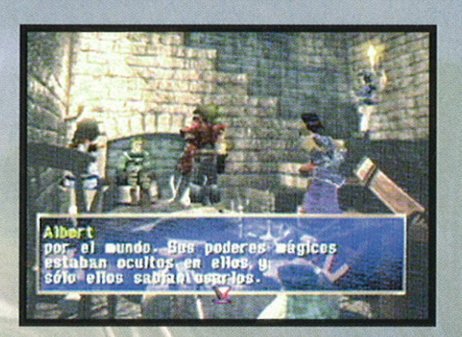
Tras charlar toda la noche comienza a amanecer. Después salimos al Mapa. Nos dirigimos a la llanura.
Seguimos el sendero, y tras caminar un poco, toparemos con una banda de ladrones. Tras acabar la lucha en un combate muy corto, el Jefe de los ladrones conseguirá arrebatarle a Dart su espíritu de *dragoon*. Entonces seguimos avanzando hasta llegar a una bifurcación.
Escogemos el camino de la derecha y, al terminar el sendero de la próxima pantalla, salimos al mapa y ponemos rumbo a Donau.
Una vez en Donau entramos a la primera casa de la derecha, y tras hablar con una mujer nos enteraremos de que es la prometida del hijo del alcalde. Ella nos contará que su novio fue a luchar pero que no volvió. Nos entregará una carta. Entonces iremos a hablar con el alcalde que está en la zona a la izquierda de Donau. Una vez allí comprobaremos que hasta que no le demos la carta de la pro-





metida no podemos hablar con él. El alcalde nos pedirá que rescatemos a su hijo, y por eso ponemos rumbo a Fletz. Nada más salir de la casa del alcalde observamos una pelea entre Meru y unos soldados. Tras hablar con ella la chica se unirá a nosotros. Con ella en nuestro grupo llegamos hasta Fletz. Para poder entrar en el castillo debemos encontrar a Fester que está en la tienda de hierbas. Junto a él entramos al castillo. Tras hablar con el rey, éste nos dará permiso para ir al valle de la gravedad corrompida. Antes de salir rumbo a ese lugar, el rey nos invitará a una cena en el castillo, donde pasaremos la noche. A la mañana siguiente ponemos rumbo al lugar donde nos robaron el *dragoon* de Dart. Ahora escogemos el camino de la izquierda y salimos al mapa. Llegaremos al Valle. El guardia de la puerta al ver la nota del rey nos dejará pasar. Saldremos a un camino de «quebraderos de cabeza». Aquí para llegar a la cima debemos montarnos en las plataformas elevadoras que girando media vuelta se asemejarán a chorros de luz. Una vez alcancemos la cima nos enfrentaremos de nuevo a un Virage. El método es de lo más sencillo: su punto débil es la cabeza, así que ya sabes, a por ella. Tras acabar con él y terminar la escena, seguimos el sendero para salir al mapa, poniendo rumbo al pueblo de los gigantes. Nada más llegar, una lluvia de flechas nos caerá encima. Debemos ir a la izquierda para acabar con el ataque. Tras salir de nuevo, subimos las escaleras y nos enfrentaremos a un nuevo combate, muy fácil por cierto. Una vez finalizado, Haschel en una secuencia romperá la puerta que bloquea el paso.

En la nueva pantalla Haschel se quejará de un fuerte dolor. Mientras los demás se separan para investigar el lugar, él se queda con Meru y la noquea. Luego se marcha él solo. Cuando los demás llegan y Meru recupera el conocimiento, volvemos a tener el





control del grupo. Nos dirigimos al mismo sitio por el que se perdió Haschel. Salvamos partida.
Al encontrarlo comprobaremos que se dispone a luchar contra un antiguo alumno suyo y decidimos formar parte del combate. Mappi es un Jefe, pero está acompañado de Gehrich, al que debemos eliminar primero. Tras acabar con Gehrich nos iremos a por Mappi. Cuando acabe el combate una secuencia nos muestra a Mappi arrepentido de lo que ha pasado. Durante la charla se desprende el brazo de una columna y gracias a Kongol el grupo no muere aplastado. Mappi muere, pero aparecerá un camino a una sala en la que recuperaremos el espíritu de Dart y rescataremos a Lynn. Después dedidimos volver a Fletz. En la bifurcación, Lynn se separará de nosotros. Antes de entrar a Fletz vamos a Lohan. Allí volvemos a ver al mercader que nos vendió el frasco de vidrio. Entonces podremos conseguir el espíritu de *dragoon* para Kongol. Luego volvemos al castillo de Fletz.
Ahora no tendremos problemas para entrar al castillo pero, eso sí, los tendremos para ver al rey.
Sabemos que la princesa del castillo no es más que una impostora, así que nos vamos a buscar a su hermana, que se encuentra en la zona alta de la torre de la derecha. A este lugar se accede entrando junto a los dormitorios. Bajo ningún concepto debemos ser descubiertos por los guardias bandidos, así que para impedirlo utilizamos la habitación de la parte inferior de la pantalla para burlar al guardia. Tras llegar al último piso encontraremos a Lisa, y después de contarle lo sucedido nos acompañará. Debemos bajar y ponernos en camino a la torre de la izquierda.
Si queremos ser descubiertos debemos seguir el mismo paso que con la otra torre. Tras llegar a lo alto de la torre entramos en la habitación de la princesa Emille. Tocamos el cuadro





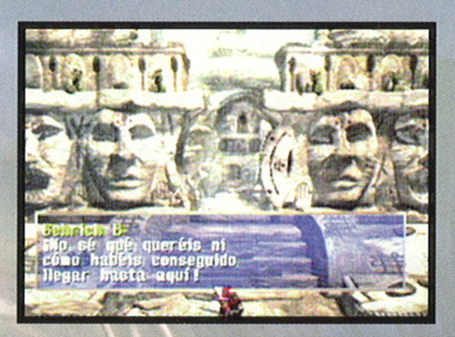
de la princesa para conseguir llegar al lugar donde permanece dormida. Para acceder a ella tendremos que tocar el destello de luz que hay en la zona superior de la pantalla. Entonces aparecerá un puente que nos conducirá hasta el lugar donde se encuentra la princesa. Tras rescatarla pondremos camino al trono del rey donde está la falsa princesa. Conseguiremos llegar a tiempo para impedir que le sea entregada la daga, pero Lenus, la falsa princesa, se la arrebatará al rey. Entonces tendrá lugar un combate. Acabar con Lenus puede ser complicado, ella es de agua y si no tienes magias de fuego será difícil que la venzas. Una vez la derrotemos escapará con la daga.

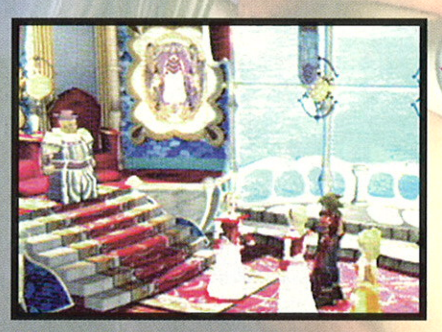
Cuando todo acabe, el rey nos dará permiso para hacer un viaje en el Reina Furia, un barco que está en Donau. Para ser exactos está al fondo, donde encontramos a Meru.

Una vez estemos en el puerto tenemos que embarcar.

En esta parte empezará un pequeño mini-juego. Comenzamos por Shana: debemos encontrar a Dart que se encuentra en la parte alta del barco, concretamente en la sala de mandos ypor el camino pasaremos al lado de Haschel. Una vez lleguemos junto a Dart, Shana se enfadará y se marchará. Ahora debemos encontrar junto a Dart, a Rose que está en el mástil. Para llegar a ella sólo debemos subir las escaleras que están en el fondo.

Cuando tengamos el control de Rose debemos buscar a Haschel. Después regresaremos al lugar desde donde partió Shana. Bajando las escaleras





encontraremos a Kongol. Éste deberá localizar a Albert, que está cerca de la escalera que conduce a la sala de mandos. Allí al controlar a Albert iremos a por Meru, que pondrá camino en busca de Dart y los dos juntos irán a ver a Rose que continuará en el mástil. Allí veremos como un barco fantasma choca contra el nuestro. Entonces Shana desaparecerá.

Volverá a aparecer rodeada de fantasmas. Cuando lleguemos para rescatarla debemos bajar la escalera del barco para llegar a un pasillo lleno de fantasmas. Cada vez que toquemos uno libraremos un combate.

Vamos hacia la puerta del final de pasillo donde veremos un cofre. Al intentar abrirlo dos veces saldrán de su interior tres semi-jefes. Al finalizar el combate nos pedirán que vayamos al camarote del capitán.

Éste se encuentra saliendo de cubierta, en la zona derecha. Allí, tras llegar a la habitación, el fantasma del capitán nos pedirá que salvemos a la princesa. Cuando desaparezca cogemos del suelo la llave del barco fantasma. Es la primera puerta a la izquierda del lugar donde apareció Shana en el barco.

Cuando lleguemos a la estancia, es posible regresar a nuestro barco antes de entrar, y durante todo el recorrido del barco, sólo con ir a la izquierda, lucharemos contra cinco guardianes de la princesa en lo que se puede llamar un Nuevo Jefe.

De todos los fantasmas, el más peligroso es el que lleva la pluma roja en el casco. Tras acabar con ellos y ver una secuencia en la que llaman a Shana «princesa», moveremos la cuna. Entramos en la habitación de la izquierda y cogemos la daga. Al mover la cuna aparecerá un nuevo fantasma que volverá a llamar «princesa» a Shana. Regresamos a nuestro barco. Dart y Rose al saltar no alcanzan su meta y caerán al mar.

A la mañana siguiente Rose recuperada ve en Dart a su antiguo amor. Él





también llevaba el mismo espíritu de *dragoon* que Dart. Tras finalizar la secuencia aparecerá Pete, un muchacho que les conducirá a los dos a su casa. Allí comprobaremos cómo la madre de nuestro nuevo amigo está enferma y necesita llegar hasta Fueno para ser tratada en un hospital. Todos salimos de la casa de Pete y nos vamos hacia la parte derecha del pueblo para salir al mapa. Escogemos rumbo a la cueva subterránea y allí seguimos el camino para salir de nuevo al mapa. Desde aquí es posible llegar a Funeo. Nada más llegar a Funeo, Pete llevará a su madre al hospital. Muy cerca de allí, más al fondo, hay un cartel que nos dará la posición del puerto. Vamos hacia allá. Tras informarnos el capitán de que nuestros amigos nos están buscando, regresamos junto al cartel, pero antes tropezaremos con Meru que se alegrará de vernos y nos llevará al hotel donde están todos esperándonos, a excepción de Shana, que no querrá salir de su habitación. Rápidamente subimos las escaleras hacia el piso superior y entramos en su habitación. Justo cuando nos disponemos a darle un beso los demás derriban la puerta. Como no podemos besarnos, volvemos junto a los demás en la parte de la barra del bar. Después, pondremos rumbo de nuevo a la zona de la cueva subterránea. Para llegar hasta el monstruo que atemoriza a toda la población hay que ir al pueblo de Pete.

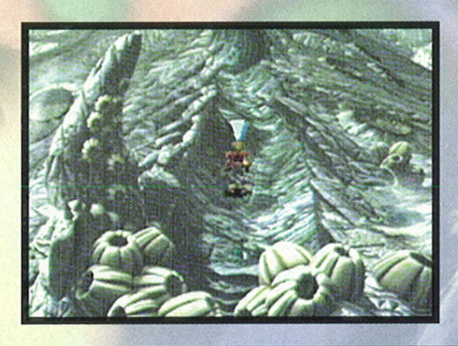
Cuando subamos a la barca que nos lleva a su casa veremos que hay otra opción. La escogemos y al llegar hablamos con el alcalde que, tras intentar en vano que desistamos de luchar con el monstruo, nos abrirá la puerta de la gruta que contiene el grifo para cerrar el nivel del agua, necesario para cruzar desde la cueva subterránea. Tras cerrar dicho grifo vamos a la cueva y escogemos el camino que ha quedado al descubierto por la bajada de las aguas.





Seguimos el sendero hasta llegar a la salida situada más a la derecha de la pantalla. Allí subiremos las escaleras. En medio de la subida encontramos un «salvar partida».
Si lo creemos necesario terminamos de subir y seguimos el camino hasta el final. Allí volveremos a ver a Lenus, que le entrega la Daga de la Luna a Lloyd, su amor. Allí Lloyd descubrirá su identidad como el monstruo negro y autor de la destrucción del pueblo original de Dart.
Cuando Lloyd desaparezca nos tendremos que enfrentar a Lenus convertida ya en *dragoon*. A ella la acompañará un dragón.
Los dos son de agua, por lo que las magias de fuego y los ataque de Dart son mortales para ellos. Primero nos concentraremos en el dragón y más tarde en Lenus. Tras acabar con ellos, Meru recibirá el espíritu del *dragoon* y lo celebrará durante una eternidad, hasta que los demás la dejarán sola. Regresamos a Fueno. Allí visitaremos a Pete y a su madre en el hospital que está junto a «Salvar...». Tras hacerlo iremos al puerto para coger el Reina Fury que nos llevará esta vez de viaje a Donau.
Allí tomaremos rumbo a Fletz. Al llegar el pueblo está de fiesta, y cuando intentemos entrar al castillo no nos pondrán resistencia. Así que una vez dentro, nos dirigiremos a ver al rey. Éste nos promete una fiesta y nos da tiempo suficiente para tomarnos un merecido descanso. Comenzamos con Dart. Tendremos que buscar a Shana que se encuentra en la zona que une las dos torres. Allí se declarará y, tras dos intentos por besarnos, decidimos acudir en busca de los demás.
Albert se encuentra en la habitación de la princesa Emille, en la torre de la izquierda. Llegamos justo a tiempo de estropearles el plan a la nueva pareja de tortolitos (supongo que será la venganza por lo nuestro), ya que nos acaba de pasar a nosotros.







Junto a Albert vamos en busca de Rose, que se encuentra en el dormitorio de la primera noche. Meru y Haschel están en la cocina y Kongol en la zona de entrenamientos, justo debajo de la sala del rey. Una vez nos reunamos todos juntos, vamos a la puerta que hay junto a la sala donde entrenaba Kongol. En esa sala veremos a las mujeres que se visten con sus mejores galas para acudir a la fiesta.
Cuando llega la hora de la fiesta, y tras haber hablado con todos los presentes (Rose y Shana no están allí), una doncella nos dirá que Rose está esperándonos fuera. Salimos al balcón y allí Rose nos regañará por haber hecho esperar a Shana.
Tras indicarnos dónde se encuentra acudimos en su busca.
Entonces la pareja se queda sola. Tras confesarse sus sentimientos y su amor mutuo, aparecerá una estrella fugaz a la que pedirán un deseo. Después los dos protagonistas se darán un tierno, merecido y esperado beso.

De momento aquí acaba la guía, el mes que viene continuaremos la aventura hasta concluirla.
No faltéis a la cita.








SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA